プレイステーション®
必勝法スペシャル

PlayStation®

THE KING OF FIGHTERS™ '99

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 公式ガイドブック

総勢33キャラ完全詳解
VS CPU対戦攻略
システム&モード解説
コラム カラーエディット情報etc.

プレイステーション®
必勝法スペシャル

PlayStation

THE KING OF FIGHTERS '99

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
公式ガイドブック

総勢33キャラ完全詳解
VS CPU対戦攻略
システム&モード解説
コラム カラーエディット情報etc.

'99
THE KING OF FIGHTERS
TM
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
公式ガイドブック

STORY

「キング･オブ･ファイターズを開催する」

世界各地の格闘家たちへ届けられる招待状。キング・オブ・ファイターズが開催される！　だが、今回はいつもと様子が違っていた。招待者の回りで、前大会のような世界規模の盛り上がりを見せる気配が一向にないのだ。不審に思う格闘家たちに、さらに輪をかけて、対戦形式にも新しいルール規定が・・・・。

「対戦形式は3対3。ただし今大会はストライカーマッチを採用する……」

「ストライカーマッチ？」聞き慣れない対戦形式に、格闘家たちはとまどいを隠せずにいた。一方で大会にキナ臭いものを感じていたハイルデンは、ラルフたちを送り込み、大会開催の真相究明に乗り出す。そんな中、二階堂紅丸も招待選手で結成されたスペシャルチームの一員として、KOFに招かれる。あらかじめ記されたチームメイトの名前にはK′（ケイ・ダッシュ）とマキシマという名前のみ。格闘界では見たこともない名前に紅丸は困惑するが・・・・。釈然としないまま開催地へ向かう紅丸、そして格闘家たち。

ストライカーマッチとは？
開催される大会に何か裏があるのか？
様々な謎をはらみ、キング・オブ・ファイターズいよいよ開幕！

CONTENTS

●チーム紹介
主人公チーム : 04
餓狼伝説チーム : 06
龍虎の拳チーム : 08
怒チーム : 10
サイコソルジャーチーム : 12
韓国チーム : 14
女性格闘家チーム : 16
チームエディット専用 : 18
クリザリッド : 20
●システム解説 : 21
システム : 22
投げ技&特殊技一覧 : 32
●対戦&対CPU攻略 : 35
K′ : 36
マキシマ : 40
二階堂紅丸 : 44
矢吹真吾 : 48
テリー・ボガード : 52
アンディ・ボガード : 56
ジョー・ヒガシ : 60
不知火舞 : 64
リョウ・サカザキ : 70
ロバート・ガルシア : 74
ユリ・サカザキ : 78
タクマ・サカザキ : 82
レオナ : 86
ラルフ : 90
クラーク : 94
ウィップ : 98
麻宮アテナ : 102
椎拳崇 : 106
鎮元斎 : 110
包 : 116
キング : 122
ブルー・マリー : 126
藤堂香澄 : 132
李香緋 : 136
キム・カッファン : 140
チャン・コーハン : 144
チョイ・ボンゲ : 148
ジョン・フーン : 152
草薙京-1 : 158
草薙京-2 : 162
草薙京 : 168
八神庵 : 174
クリザリッド : 178
●ストライカー解説 : 182
●VS CPU攻略 : 188
●設定資料集 : 193

HEROES TEAM

K´

ケイ・ダッシュ

格闘スタイル	暴力
誕生日	不明
年齢	16〜18歳
出身地	不明
血液型	不明
身長	183cm
体重	65kg
趣味	なし
好きな食べ物	ビーフジャーキー
得意スポーツ	なし（運動は苦手）
大切な物	なし
嫌いな物	KOF
声優	松田佑貴

マキシマ

MAXIMA

格闘スタイル	"M式"格闘術
誕生日	3月2日
年齢	29歳
出身地	カナダ
血液型	A
身長	204cm
体重	204kg
趣味	バイクツーリング
好きな食べ物	甘いもの全般
得意スポーツ	ラグビー
大切な物	モミアゲ
嫌いな物	納豆・意見を求める人
声優	小西克幸

主人公チーム

二階堂紅丸

BENIMARU NIKAIDO

格闘スタイル	シューティング
誕生日	6月6日
年齢	21歳
出身地	日本(日米ハーフ)
血液型	O
身長	180cm
体重	70kg
趣味	スカイクルージング(ジェット機も可)
好きな食べ物	刺し身・パスタ
得意スポーツ	クレー射撃・高飛び込み
大切な物	自分自身
嫌いな物	おたく・後悔
声優	モンスター前塚

矢吹真吾

SHINGO YABUKI

格闘スタイル	(自称)草薙京直伝・草薙流古武術
誕生日	4月8日
年齢	17歳
出身地	日本
血液型	O
身長	179cm
体重	69kg
趣味	探検
好きな食べ物	冷凍うどん・イワシ
得意スポーツ	水泳・水球
大切な物	命・彼女・生徒手帳・草薙さんからもらったグローブ
嫌いな物	牛乳
声優	子安武人

俺の姿をよく見てくれよ！
花の命は短いからね！

とにかく、前へ前へ。
お笑いも格闘も基本は同じです！

FATAL FURY TEAM

テリー・ボガード

TERRY BOGARD

格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
誕生日	3月15日
年齢	24歳
出身地	アメリカ
血液型	O
身長	182cm
体重	82kg
趣味	ビデオゲーム・トローリング
好きな食べ物	ファーストフード
得意スポーツ	バスケットボール
大切な物	ジェフの形見のグローブ
嫌いな物	なめくじ
声優	橋本さとし

アンディ・ボガード

ANDY BOGARD

格闘スタイル	骨法
誕生日	8月16日
年齢	23歳
出身地	アメリカ
血液型	A
身長	172cm
体重	67kg
趣味	修行
好きな食べ物	納豆スパゲティー
得意スポーツ	ショートトラック
大切な物	修行時代の写真
嫌いな物	犬
声優	難波圭一

餓狼伝説チーム

ジョー・ヒガシ

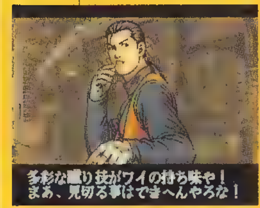
JOE HIGASHI

格闘スタイル	ムエタイ
誕生日	3月29日
年齢	23歳
出身地	日本
血液型	AB
身長	180cm
体重	71kg
趣味	喧嘩
好きな食べ物	ワニの唐揚げ
得意スポーツ	格闘技全般
大切な物	はちまき
嫌いな物	正装すること
声優	檜山修之

不知火 舞

MAI SHIRANUI

格闘スタイル	不知火流忍術
誕生日	1月1日
年齢	21歳
出身地	日本
血液型	B
身長	165cm
体重	46kg
趣味	料理（お弁当作りに凝っている）
好きな食べ物	お雑煮
得意スポーツ	羽根つき
大切な物	おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いな物	蜘蛛
スリーサイズ	B87 W54 H90
声優	曽木 亜古弥



リョウ・サカザキ

RYO SAKAZAKI

格闘スタイル	極限流空手
誕生日	8月2日
年齢	24歳
出身地	日本
血液型	O
身長	179cm
体重	75kg
趣味	日曜大工
好きな食べ物	餅・納豆
得意スポーツ	相撲
大切な物	バイク・馬 (名前：タツマキ)
嫌いな物	足がいっぱいついた虫
声優	臼井雅基

ロバート・ガルシア

ROBERT GARCIA

格闘スタイル	極限流空手
誕生日	12月25日
年齢	24歳
出身地	イタリア
血液型	AB
身長	180cm
体重	85kg
趣味	車のコレクション
好きな食べ物	ヤキソバ・スシ
得意スポーツ	モータースポーツ
大切な物	車のコレクション
嫌いな物	ラッキョウ
声優	小市慢太郎

龍虎の拳チーム

ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI

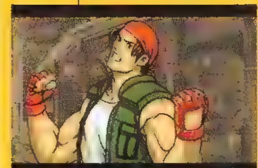
格闘スタイル	極限流空手
誕生日	12月7日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	A
身長	168cm
体重	54kg
趣味	カラオケ
好きな食べ物	甘口カレー・梅干し(自家製)
得意スポーツ	ソフトボール
大切な物	友達・ママの形見のパールのイヤリング
嫌いな物	タコ・タコみたいな人・優柔不断な男
スリーサイズ	B82 W58 H86
声優	ほりえかおり

タクマ・サカザキ

TAKUMA SAKAZAKI

格闘スタイル	極限流空手
誕生日	2月4日
年齢	50歳
出身地	日本
血液型	O
身長	180cm
体重	88kg
趣味	ソバ打ち
好きな食べ物	白米・味噌汁
得意スポーツ	格闘技全般
大切な物	2人の子供・自分の門下生・極限流空手
嫌いな物	ヘビ
声優	津田英治

IKARI TEAM



レオナ

格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日	1月10日
年齢	18歳
出身地	不明
血液型	B
身長	176cm
体重	66kg
趣味	工場見学
好きな食べ物	野菜
得意スポーツ	特になし
大切な物	特になし
嫌いな物	血
スリーサイズ	B84 W60 H87
声優	弓 雅枝

LEONA

ラルフ

格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日	8月25日
年齢	39歳
出身地	アメリカ
血液型	A
身長	188cm
体重	110kg
趣味	ナイフコレクション
好きな食べ物	ガム
得意スポーツ	野球
大切な物	大統領から貰った勲章
嫌いな物	ヘビ
声優	モンスター前塚

RALF

怒チーム

クラーク CLARK

格闘スタイル	マーシャルアーツ +ハイデルン流暗殺術
誕生日	5月7日
年齢	34歳
出身地	アメリカ
血液型	A
身長	187cm
体重	105kg
趣味	ガンコレクション
好きな食べ物	オートミール
得意スポーツ	レスリング
大切な物	グラサン
嫌いな物	なめくじ
声優	島よしのり

ウィップ WHIP

格闘スタイル	操鞭術 +ハイデルン流暗殺術
誕生日	10月12日
年齢	16歳
出身地	不明
血液型	O
身長	173cm
体重	59kg
趣味	なし
好きな食べ物	はちみつ
得意スポーツ	なし
大切な物	"ウッドドウ"(鞭の名前)
嫌いな物	天使・インターネット の悪口・堕落
スリーサイズ	B?? W?? H??
声優	菊池志穂

辛勝、惜敗なんて言葉は負け犬が
作ったんだ。俺はそう思ってる

手間をとらせたわね。
ここから先はお休みの時間よ

PSYCHO SOLDIER TEAM

麻宮アテナ

ATHENA ASAMIYA

格闘スタイル	超能力+中国拳法
誕生日	3月14日
年齢	18歳
出身地	日本
血液型	B
身長	163cm
体重	49kg
趣味	星占い
好きな食べ物	いちご大福・さくら大福
得意スポーツ	ラクロス
大切な物	ピーターラビットのティーセット・ファンから貰った手紙
嫌いな物	バッタ
スリーサイズ	B83 W57 H82
声優	池澤春菜

椎 拳崇

SIE KENSOU

格闘スタイル	中国拳法
誕生日	9月23日
年齢	19 歳
出身地	中国
血液型	B
身長	172cm
体重	61kg
趣味	漫画鑑賞
好きな食べ物	肉まん
得意スポーツ	サッカー
大切な物	早見優のデビューアルバム・ファンから貰ったぬいぐるみ
嫌いな物	修行
声優	や乃えいじ

サイコソルジャーチーム

鎮 元斎

CHIN GENTSAI

格闘スタイル	中国拳法全般（主に酔拳を使用）
誕生日	4月27日
年齢	89歳
出身地	中国
血液型	A
身長	164cm
体重	53kg
趣味	麻雀
好きな食べ物	サーモンレモン・レタスチャーハン・バナナロール・チキンのクリーム煮・牛鍋・釜揚げうどん・トルコライス・軟骨の唐揚げ・長崎チャンポン・たこ飯・たこソバ・タンタンメン・キーマカレー・酒
得意スポーツ	散歩・ヨーヨー
大切な物	酒
嫌いな物	パンダ
声優	西村寿一

包
（パオ）

BAO

格闘スタイル	超能力
誕生日	7月18日
年齢	12歳
出身地	なし(生まれは中国)
血液型	不明(調べてない)
身長	153cm
体重	40kg
趣味	家庭用ゲーム
好きな食べ物	ホットミルク(砂糖抜き)
得意スポーツ	フィッシング(川)
大切な物	B級ゲーム・家庭用ハード
嫌いな物	大作RPG
声優	中野加奈子

KOREA TEAM

キム・カッファン

KIM KAPHWAN

格闘スタイル	テコンドー
誕生日	12月21日
年齢	30歳
出身地	韓国
血液型	A
身長	176cm
体重	78kg
趣味	カラオケ
好きな食べ物	焼肉
得意スポーツ	体操
大切な物	妻・2人の息子
嫌いな物	悪
声優	橋本さとし

チャン・コーハン

CHANG KOEHAN

格闘スタイル	テコンドー +パワー攻撃
誕生日	10月21日
年齢	39歳
出身地	韓国
血液型	B
身長	227cm
体重	303kg
趣味	ものを破壊すること
好きな食べ物	牛の丸焼き (特に最後の卵が好き)
得意スポーツ	卓球
大切な物	鉄球
嫌いな物	ムカデ
声優	有田洋之

韓国チーム

チョイ・ボンゲ
CHOI BOUNGE

格闘スタイル	テコンドー +スピード攻撃
誕生日	10月25日
年齢	36歳
出身地	韓国
血液型	B
身長	153cm
体重	44kg
趣味	ものを切り刻むこと
好きな食べ物	カニ
得意スポーツ	新体操
大切な物	自作のツメ
嫌いな物	コンニャク
声優	モンスター前塚

ジョン・フーン
JHUN HOON

格闘スタイル	テコンドー
誕生日	7月26日
年齢	32歳
出身地	韓国
血液型	O
身長	177cm
体重	77kg
趣味	香水集め・アイドルの追っかけ
好きな食べ物	ウナギ・アサリ・葛湯
得意スポーツ	ビリヤード
大切な物	遊佐未森のCD全部（初回限定）・カモメの置物
嫌いな物	エビ・自分の名字
声優	一条和矢

WOMAN FIGHTERS TEAM

キング

格闘スタイル	ムエタイ
誕生日	4月8日
年齢	24 歳
出身地	フランス
血液型	A
身長	175cm
体重	58kg
趣味	ワイングラスコレクション
好きな食べ物	野菜・ワイン
得意スポーツ	ビリヤード
大切な物	弟
嫌いな物	不潔な奴（ジャック）
スリーサイズ	B86 W56 H85
声優	生駒治美

KING

ブルー・マリー

格闘スタイル	コマンドサンボ
誕生日	2月4日
年齢	23歳
出身地	アメリカ
血液型	AB
身長	168cm
体重	49kg
趣味	バイクツーリング
好きな食べ物	ビーフカップ
得意スポーツ	野球
大切な物	革ジャン
嫌いな物	ネコ
スリーサイズ	B86 W54 H85
声優	生駒治美

BLUE MARY

女性格闘家チーム

藤堂香澄

格闘スタイル	藤堂流古武術
誕生日	3月29日
年齢	16歳
出身地	日本
血液型	B
身長	154cm
体重	45kg
趣味	ビデオ鑑賞（特にホラー物）
好きな食べ物	学校の帰りにある肉屋のコロッケ
得意スポーツ	合気道
大切な物	ある人から貰ったお守り
嫌いな物	母親仕込みのお稽古（日舞・華道・茶道）
スリーサイズ	B75 W54 H74
声優	弓 雅枝

KASUMI TODOH

李 香緋

（リー・シャンフェイ）

格闘スタイル	中国拳法全般
誕生日	5月25日
年齢	17歳
出身地	アメリカ
血液型	B
身長	160cm
体重	45kg
趣味	昼寝
好きな食べ物	海老餃子
得意スポーツ	短距離走
大切な物	友達
嫌いな物	礼儀作法
スリーサイズ	B77 W54 H79
声優	金月真美

LI XIANGFEI

TEAM EDIT ONLY

草薙京-1

KYO KUSANAGI-1

格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
誕生日	7月5日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	B（RH－）
身長	181cm
体重	75kg
趣味	技のアレンジ
好きな食べ物	メロ
得意スポーツ	なし
大切な物	遺伝子
嫌いな物	オリジナル
声優	野中政宏

草薙京-2

KYO KUSANAGI-2

格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
誕生日	7月5日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	B（RH－）
身長	181cm
体重	75kg
趣味	技のコピー
好きな食べ物	ホキ
得意スポーツ	なし
大切な物	遺伝子
嫌いな物	オリジナル
声優	野中政宏

チームエディット専用

草薙京

KYO KUSANAGI

格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
誕生日	12月12日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	B (RH-)
身長	181cm
体重	75kg
趣味	詩を書くこと
好きな食べ物	焼き魚
得意スポーツ	アイスホッケー
大切な物	単車・彼女（ユキ）
嫌いな物	努力
声優	野中政宏

八神庵

IORI YAGAMI

格闘スタイル	八神流古武術＋本能
誕生日	3月25日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	O
身長	182cm
体重	76kg
趣味	バンド
好きな食べ物	肉
得意スポーツ	全部
大切な物	新しい彼女
嫌いな物	暴力
声優	安井邦彦

KRIZALID

クリザリッド

クリザリッド

格闘スタイル	収集した戦闘データを、バトルスーツから肉体にフィードバックして闘う
誕生日	10月23日
年齢	29歳
出身地	アイルランド
血液型	AB
身長	188cm
体重	83kg
趣味	有名人のクローンコレクション
好きな食べ物	ライフガード、バターサンドクラッカー
得意スポーツ	なし
大切な物	部下
嫌いな物	意味のない会議
声優	岩本義幸

KRIZALID

システム解説

新しくなったシステムの解説と、PS版だけのクリザリッド使用コマンドを紹介。
今回のシステムの目玉はカウンターモードとアーマーモード。
システムに熟知していなければ、対戦で勝てないぞ！

共通操作

通常攻撃

弱パンチ ×

接近戦で連打して相手の動きを止めるのに使う。動作に隙が少なく使いやすい。この技をキャンセルできるキャラが多く、ここから特殊技や必殺技につなぐことができる。

弱キック ○

遠距離立ち弱キックは牽制技として使える。近距離立ち弱キックはキャンセルして必殺技へつなげていこう。しゃがみ弱キックは連打して相手の動きを止めるのに使える。

強パンチ □

遠距離では牽制用に使う。近距離立ち強パンチはジャンプ攻撃からつなげるのに最適な技だ。ここからはキャンセルで必殺技へ。しゃがみ強パンチも必殺技につなぎやすい。

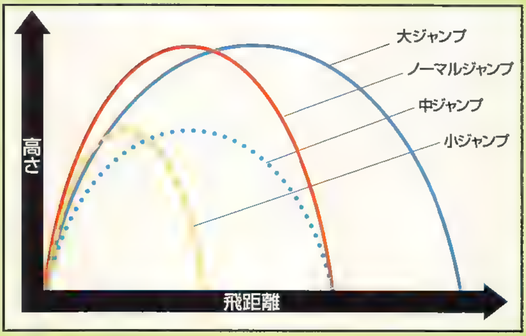
強キック △

遠距離強キックとしゃがみ強キックは一番リーチがある技なので、牽制に使おう。しゃがみ強キックはヒットすればダウンを奪える。ガードされた場合は必殺技を続けて出そう。

ジャンプの軌道図

ジャンプの種類は4つ。キーを上に入れると通常ジャンプ。キーを短く上に入れると小ジャンプ。キーを短く下に入れてから短く上に入れると中ジャンプ。キーを短く下に入れてから上に入れるか、ダッシュ中に短くキーを上に入れると大ジャンプになる。

連続技狙いなら通常ジャンプ、奇襲を狙うなら小ジャンプを中心に使おう。



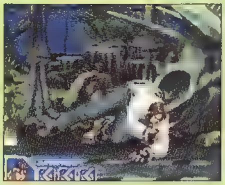
ダッシュ

キーを2回連続で進行方向に入れるとダッシュをする。ダッシュ中に通常技、特殊技、必殺技を出すことが可能。ただし、ダッシュから投げることはできない。ダッシュ中にジャンプすると大ジャンプになる。

バックステップ

キーを2回連続で後方に入れるとバックステップをする。相手と間合いを離したいときに使おう。また、バックステップで浮いたときに、一部のキャラは空中の特殊技や必殺技を出すことができる。

受け身



ダウン直前に⊗◎同時押しで受け身を取り体勢を整える。ふっとばし攻撃や、しゃがみ強キックなどで吹き飛ばされたら、必ず受け身を取ること。ただし、受け身を取れない技もあるので注意しよう。

投げはずし

相手に捕まれたときに⊗◎ボタン同時押しか、方向キー＋ボタンで通常投げを回避できる。相手の投げには、すぐにこれで対抗しよう。しかし、通常投げの種類によっては、投げはずしが不可能なものもある。

ガード弾き

相手のガードに対して一定時間内に連続攻撃を当てると、ガードを弾くことができる。弾いたときは一瞬無防備な状態になる。連係を繰り返したり、多段ヒットの連続技を当てるなどして狙っていこう。

挑発

セレクトボタンを押すと、キャラクターがポーズを取って相手を挑発する。挑発中はキャンセルできないので、入力後は一定時間無防備な状態となる。挑発によって相手のゲージが下がるなどの効果はない。

かわし移動

⊗◎同時押しか、→＋⊗◎でかわし移動前方、←＋⊗◎でかわし移動後方だ。かわし移動前方は前進しながら接近する。前進中は無敵で、ボタンを押せば専用攻撃が出せる。かわし移動後方は後ろに飛び退いてから、前方に飛び込む。飛び込むときは無防備だ。

前方

後方

ストライカーシステム

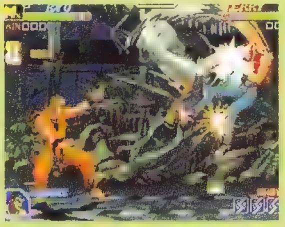
試合中に◎◎ボタンを同時に押すと、4番目のキャラ（ストライカー）が援護攻撃をしてくれる。このストライカーを1回使うには、画面下にストックされるストライクボムがひとつ必要だ。ストライクボムは試合開始時は3個だが、自分のチームが1回負けるごとに1つずつ増えていき、最大5個までストックできる。

ストライカーは地上からでしか呼べない。呼ぶポーズには隙がある

ポーズを取った直後にストライカーが現れて援護攻撃などをするぞ

攻撃系

相手に攻撃をするストライカー。大多数のストライカーはこの部類に入る。技のリーチがストライカーによって違ってくるので注意しよう。



挑発と応援系

仲間を応援したり相手を挑発するストライカー。応援は仲間のパワーゲージを増やし、挑発は相手のパワーゲージを減らす効果がある。

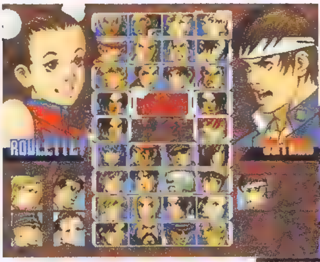
回復系

仲間のダメージを回復をしてくれるストライカー。ただし、ストライカーの近くに仲間がいないと効果がなく、回復する量はほんの少しだ。

CHECK!

ルーレットチームエディットを使おう

キャラクター選択画面の？にカーソルを合わせると、キャラクターをランダムで選出する。毎試合ごとにキャラクターを変更できるのがメリットだ。例えば1〜3人までは普通に選択し、4人目だけをルーレットにする。すると毎試合4人目のキャラだけを選び直すことになるのだ。これをうまく利用して編成しよう。



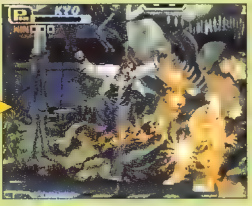
ルーレットで選択するのは何人でもいいぞ。ふたりくらいはルーレットで選んでみよう

ちなみに順番決定時にスタートボタンを押すと、順番が明かされる

パワーゲージ

パワーゲージは攻撃を与えたり、受けたりすると溜まっていき、最大3本までストックできる。これを消費することによって、超必殺技を始めとした様々な特殊動作が使用できる。なお、今回は次のキャラクターにパワーゲージのストックを持ち越すことはできない。

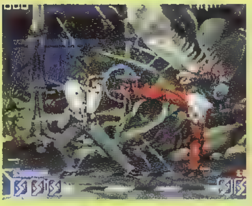
守るよりも攻めた方が、パワーゲージは上がりやすいぞ！



パワーゲージが1本溜まれば、戦術の幅が広げられる！

ガードキャンセル緊急回避

相手の攻撃をガードした瞬間に←or→＋✕◯で、ガード状態から後方か前方に回避動作をする。回避動作中は完全に無敵となる上に、前方なら専用攻撃も可能。攻撃を断ち切るガードキャンセルふっとばし攻撃に比べ、こちらは回避後に攻めに転じられる。



相手の攻撃をガードした瞬間に入力。パワーゲージは1本消費

回避後に相手の隙を突くことが可能。攻守逆転の技だ

ガードキャンセルふっとばし攻撃

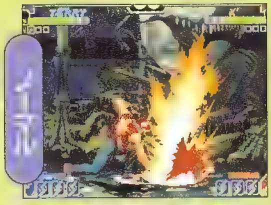
相手の攻撃をガードした瞬間に□△同時押しで、ガードした状態からふっとばし攻撃で反撃をする。前回とは違って、今回はダメージがなくなってしまったので注意しよう。主に多段ヒットする必殺技の削りを防いだり、相手のジャンプ攻撃に対する反撃に使おう。

相手のラッシュを止めたいときはこれだ。パワーゲージ1本消費

ふっとばし攻撃でダウンを奪う。ダウン回避されやすいのが欠点

超必殺技

パワーゲージを1本消費してより強力な必殺技を放つ。自分の体力ゲージが赤く点滅しているときは、さらに威力の高いパワーMAX超必殺技に変化する。パワーMAXになると大体は性能と威力が向上するが、キャラクターによっては性能が落ちるものもあるので要注意。



例えばテリーのノーマルパワーゲイザーは、1発だけだが……

パワーMAXは3連発する技に変化する。特性の違いを知ろう

COUNTER

カウンターモード

攻撃力を増加させる「攻撃」のモードだ。スーパーキャンセルをマスターして戦おう！

✕○□ボタン同時押し

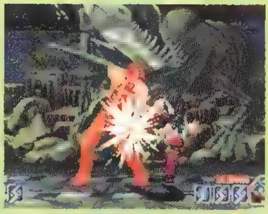
パワーゲージが3本あるときに、✕○□ボタンを同時に押すことでカウンターモードが発動する。発動後は新たにゲージが出現し、なくなるまで効果が持続する。また、カウンターモード中は攻撃力が上昇し、下記の特殊動作を行えるようになる。

カウンターモードを発動するとキャラクターが赤く点滅して、攻撃力がアップする！

超必殺技がいつでも出せる

カウンターモード中は超必殺技の使用が無制限になる。ただし、カウンターモード中に出せるのはノーマル状態の超必殺技だけで、体力ゲージが赤く点滅していてもパワーMAX状態にはならない。

かわし移動攻撃がキャンセル可能



かわし移動攻撃がキャンセル可能になる。必殺技や超必殺技がかわし移動攻撃から連続で放てるようになるぞ。カウンターモードで最も大切な動作だ。必ずマスターしよう！

スーパーキャンセル

カウンターモード中に限って通常の必殺技をキャンセルして、超必殺技を出せるようになる。どの必殺技がキャンセル可能になるかはキャラクターによって異なる。また、多段ヒットする必殺技は、何発目にキャンセルがかけられるかが決まっているぞ。

京の轢鉄は1ヒット目をスーパーキャンセルできるようになる

そこから超必殺技が連続技になる。いろいろ試してみよう

DEMERIT 短所

●連続技が多少つながりにくくなる！

攻撃がヒットすると相手が大きく弾かれるため、通常時でつながる連続技がつながらなくなる場合がある。また、ゲージが切れるとしばらくの間パワーゲージが復活しない。これはアーマーモードも同じだ。

体力点滅時の場合でもノーマルの超必殺技しか出せなくなるぞ！

ARMOR
アーマーモード

防御力を増加させる「防御」のモードだ。ダメージをほとんど受けなくなるぞ！

○△□ボタン同時押し

パワーゲージが3本あるときに、○△□ボタンを同時に押すことでアーマーモードが発動する。発動後は新たにゲージが出現し、なくなるまで効果が持続する。また、アーマーモード中は防御力が上昇し、下記の特殊動作を行えるようになる。

アーマーモードを発動すると、キャラクターが黄色に点滅し、攻撃力・防御力がアップする

防御力アップ

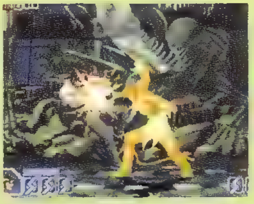
ダメージ自体が低くなる。必殺技をガードした場合でも体力は削られなくなるので、ガードだけで相手の攻撃をしのぎ続けられるようになる。だが、投げられてしまうのは通常と同じなので、過信は禁物だ。

スーパーアーマー状態

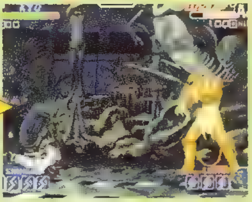
相手の攻撃を受けてものけぞらなくなる。よって、連続技などは、はじめの攻撃が当たっても次の攻撃をガードすることが可能。また、ダウンしなくなったり、体が浮かなくなるのも特徴だ。(一部の技以外)

かわし移動攻撃が強化

カウンターモードのかわし移動攻撃はキャンセル可能となるが、こちらは一撃で相手をダウンさせることができる。キャンセルはかけられないが、吹き飛んでいる相手に追い打ちができるぞ。実際に追い打ちをかけるには、相手を画面端に追い込む必要があるだろう。



かわし移動攻撃のスピードなどは通常と変わらない



ヒットすると相手はダウン。ふっとばし攻撃の代用になる！

DEMERIT 短所

●継続時間がかなり短い！

カウンターモードに比べてデメリットは大きい。まずゲージの時間がかなり短いのが大きな欠点。そして発動中はゲージが消滅するので超必殺技を出すことができない。超必殺技が強力なキャラクターには不向きだぞ。

試合終了10秒前に発動して、勝ち逃げするように使うといい

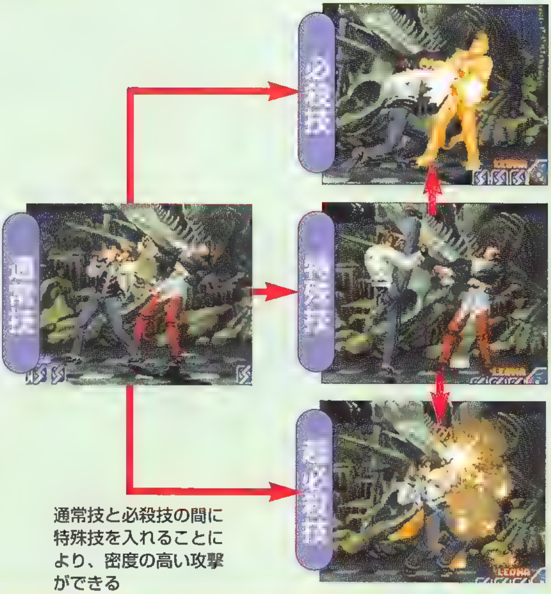
対戦の基本テクニック

KOFシリーズの基本的な対戦テクニックを解説する。キャンセルや2択攻撃は必ずマスターしよう！

1 キャンセルテクニック

キャンセルとは、基本的に通常技で攻撃しているときに、必殺技のコマンドを入れるテクニックのことだ。これで通常技のモーションが省略され、必殺技が連続ヒットする。どの技がキャンセル可能かは攻略ページを見よう。

KOFのキャンセルには種類がある。通常技→必殺技の他にも、基本的には通常技→特殊技、特殊技→必殺技というキャンセルが可能だ。キャラによっては、特殊技→必殺技は不可だが、通常技→特殊技→必殺技にすると可能になる場合もある。



通常技と必殺技の間に特殊技を入れることにより、密度の高い攻撃ができる

2 2択攻撃をかけろ！

特殊技のほとんどは、中段攻撃と下段攻撃の性能がある。中段攻撃はしゃがみガード不可で、下段攻撃は立ちガード不可。つまりこれを利用すれば、相手にガード方向の2択を迫まれるのだ。

具体的には近距離で通常技から続けて出すと効果的。だが、キャンセルで出すと中段攻撃の判定が消えてしまうので注意だ。

通常技を相手にガードさせてから、中段か下段の特殊技を出す。中段の特殊技は、キャンセルをかけずに出そう

3 かわし移動のテクニック

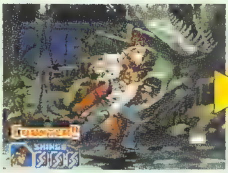
かわし移動後方は前に戻るときに反撃を受けやすい。そこで、後ろに飛び退いたときに必殺技を出してみよう。反撃してきた相手を逆に撃退できるはずだ。これを見せておくと、かわし移動後方で懐に飛び込むチャンスが増えるぞ。

ジャンプ攻撃がガードされたときが狙い目。着地と同時にかわし移動後方で飛び退き…

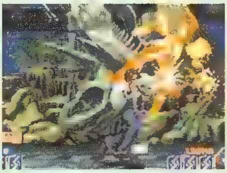
後ろに飛んだ時点で突進技を出すといい。技を出さないことも選択肢に入れよう

4 カウンターヒットを狙え！

相手が技を出そうとしたときに攻撃が当たると、カウンターヒットになることがある。カウンターヒット中は、追撃が可能になるぞ。地上ふっとばし攻撃→必殺技という連係を常に行えば、カウンターヒット後の追撃が当たりやすい。



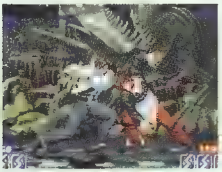
地上のふっとばし攻撃はカウンターが取りやすい。これにキャンセルをかけて……



必殺技を出すと空中で連続ヒットする。カウンターを確認してからでは間に合わないぞ

5 打撃防御技で押す

技の中には打撃防御のついたものがある。これは相手の攻撃をガードしながら、技を放つので、まさに攻防一体の強力な技だ。しかし、打撃防御判定のついた技はわずかなので、右の表を確認してから使用してみよう。



京の荒咬みは、相手の攻撃をことごとくガードするぞ！

マキシマは通常技に打撃防御がある。これで牽制すると強力

打撃防御技一覧(編集部調べ)

●マキシマ	●鎮元斎
地上強パンチ	弱柳燐蓬莱
近距離立ち強キック	●チャン・コーハン
地上ふっとばし攻撃	鉄球粉砕撃
M4型ベイパーキャノン	●ジョン・フーン
ダブルボンバー	切り替え攻撃
バンカーバスター	●藤堂香澄
●リョウ・サカザキ	白山桃
上段受け	●李香緋
下段受け	詠酒
暫烈拳	●草薙京-2
●タクマ・サカザキ	近距離立ち強パンチ
猛虎 無頼岩	荒咬み
●ラルフ	毒咬み
ラルフタックル	●草薙京
ギャラクティカファントム	釻鉄
●椎拳崇	鵺摘み
穿弓腿	荒咬み
	毒咬み

TOP SECRET

トップ シークレット

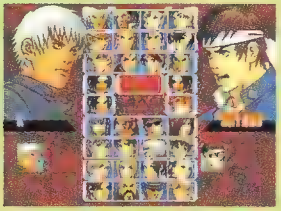
ボスのクリザリッド使用コマンドなど、KOF'99の隠された情報を明らかにするぞ！

クリザリッド出現コマンド

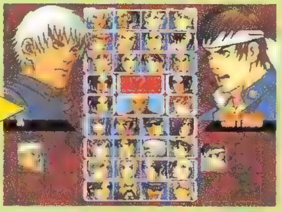
KOFの黒幕であるネスツ幹部のクリザリッドが使えるぞ。使えるのは2戦目のクリザリッドで、対戦とプラクティスのモードだけ使用可能だ。残念ながらCPU戦では使えないので注意しておこう。

クリザリッドを使うには、ゲームをクリアしないとダメ。ただしオプションで難易度や試合設定を変えてもOKだし、コンティニューも何回しても大丈夫。試合もシングル形式で挑んでもいいぞ。とにかくクリアすれば使えるのだ！

ゲームをクリアしたデータをセーブしたら、キャラクター選択画面でスタートボタンを押しながら、○→×→△→□の順にボタンを押す。



この画面で、スタートボタンを押しながら○→×→△→□

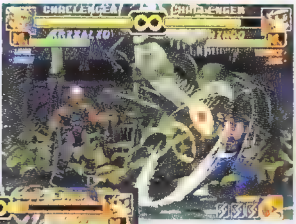


するとクリザリッドが出現。簡易版のキャラクター選択画面でもOK

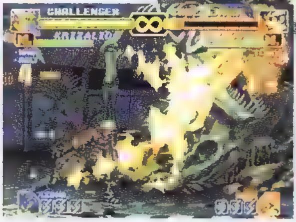
これがネスツ幹部の実力！

クリザリッドはCPU戦のときとまったく同じ性能だ。通常技のリーチは長いし、なによりも必殺技が超強力。超必殺技にいたってはほとんど無敵状態ともいえる性能だ。通常キャラクターと同じく、カウンターモードやアーマーモードも発動できる。カウンターモードではスーパーキャンセルから超必殺技を決めることも可能だぞ。

クリザリッドは、はっきりいって他のキャラクターと強さの格が違う。対戦でクリザリッドを使えば、勝てなかった相手にも余裕で勝てるだろう。



最強の飛び道具のテュホン・レイジ。この技だけでも相手を倒せるかも？



CPU戦ではあまり見ることのできない超必殺技。とにかく強力！

特殊オープニング

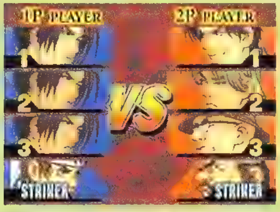
試合開始時はキャラクターがポーズを取ってから試合に入る。このときに特定のキャラクター同士の対戦となった場合は、いつもとは違った特別なポーズを見せてくれるのだ。右の表では誰と誰が対戦したときに特別なポーズになるのかを表にしてあるぞ。オープニング画面を飛ばさないでポーズを観察してみよう。

関係のあるキャラクター同士は、特別なオープニングポーズがある

かけ合い		一方通行
K′……京、クリザリッド2		マキシマ……クリザリッド1、2
真吾……香澄		紅丸……京
テリー……マリー、アンディ、ジョー		真吾……京
アンディ……舞、ジョー		ラルフ……ウィップ
リョウ……ロバート、タクマ、ユリ		クラーク……ウィップ
ロバート……ユリ、タクマ		鎮……アテナ
ユリ……タクマ		鎮……拳崇
レオナ……ウィップ、ラルフ、クラーク		包……舞、レオナ、ウィップ、キング、マリー、香澄
ラルフ……クラーク		
ウィップ……クリザリッド2		キング……リョウ
アテナ……拳崇、包		香澄……リョウ、ロバート、ユリ、タクマ
拳崇……包、香緋		香緋……テリー、アンディ、ジョー、舞
鎮……包		
キム……ジョン、チャン		
チャン……チョイ		
チョイ……ジョン	京……庵	※かけ合いは両方がアクションを起こす。一方通行は左のキャラクターだけがアクションを起こす。クリザッド1は1戦目、クリザッド2は2戦目のとき。

追加エンディングエディット

PS版では特定のキャラクターでチームエディットをすると、ゲームクリア後にボーナスカットが見られるのだ。このボーナスカットはクリア後にセーブをしておくと「アートギャラリーモード」で見ることができるぞ。右の表のとおりにチームを編成して、エンディングのボーナスカットをコレクションしよう！



真吾パシリチームの真吾はやっぱりストライカーなんだろうな……

エディット名	チーム構成
新旧KOFチーム	K′、京、庵、真吾
お子さまチーム	拳崇、香緋、真吾、包
ショートカットチーム	アテナ、キング、マリー、ウィップ
ウィップと下僕チーム	ウィップ、京、庵、紅丸
師匠チーム	鎮、タクマ、ジョン、キム
へそ出しチーム	紅丸、レオナ、アテナ、マリー
人間急降下爆弾チーム	マキシマ、チャン、ラルフ、包
帽子チーム	テリー、クラーク、チョイ、包
真吾パシリチーム	真吾、京、京1、京2
美髪チーム	アンディ、ジョン、紅丸、チャン
※オール餓狼チーム	テリー、アンディ、ジョー、舞、キム、マリー、香緋（4キャラ選択）
※オール龍虎チーム	リョウ、ロバート、タクマ、ユリ、キング、香澄（4キャラ選択）
※構成メンバーが既存の餓狼、龍虎チームの場合は除く	

投げ技&特殊技一覧

「投」は投げ技、「特」は特殊技だ。特殊技は重要なので、ここでチェックしておこう。

●K′		
投	スポットパイル	→or←+□
投	ニーストライク	→or←+△
特	ワンインチ	→+×
特	ニーアサルト	→+○
●マキシマ		
投	ダイナマイトドロップ	→or←+□
投	チョーキングバイス	→or←+△
特	モンゴリアン	→+×
特	M9型 マキシマミサイル（試作）	↘+□
●二階堂紅丸		
投	キャッチアンドシュート	→or←+□
投	フロントスープレックス	→or←+△
投	スピニングニードロップ	ジャンプ中に↑以外+□or△
特	ジャックナイフキック	→+○
特	フライングドリル	ジャンプ中に↓+△
●矢吹真吾		
投	釟鉄（はつがね）	→or←+□
投	一刹背負い投げ・不完全	→or←+△
特	外式・轟斧 カッコだけ	→+○
●テリー・ボガード		
投	グラスピングアッパー	→or←+□
投	バスタースルー	→or←+△
特	ライジングアッパー	↘+□
特	ハンマーパンチ	→+×
●アンディ・ボガード		
投	剛臨・改	→or←+□
投	抱え込み投げ	→or←+△
特	上顎	→+○
特	上げ面	↘+×
●ジョー・ヒガシ		
投	ひざ地獄	→or←+□
投	レッグスルー	→or←+△
特	ローキック	→+○
特	スライディング	↘+○
●不知火舞		
投	不知火剛臨	→or←+□
投	風車崩し	→or←+△
投	夢桜	ジャンプ中↑以外□or△
特	紅鶴の舞	↘+○
特	黒燕の舞	→+○

特	大輪風車落とし	ジャンプ中に↓+×
特	浮羽	ジャンプ中に↓+○
特	山桜桃（ゆすらうめ）	ジャンプ中に↓+△
●リョウ・サカザキ		
投	谷落とし	→or←+□
投	巴投げ	→or←+△
特	氷柱割り	→+×
特	上段受け	→+○
特	下段受け	↘+○
●ロバート・ガルシア		
投	龍跳脚	→or←+□
投	首切り投げ	→or←+△
特	飛燕龍神脚	ジャンプ中に↘+○or△
特	勾龍降脚蹴り	→ （←） +×
特	龍翻蹴	→ （←） +○
特	二段足刀蹴り	↘+○
●ユリ・サカザキ		
投	鬼はりて	→or←+□
投	さいれんと投げ	→or←+△
投	燕落とし	ジャンプ中に↑以外□or△
特	燕翼	→+×
特	旋回脚	→+○・○（追加入力）
●タクマ・サカザキ		
投	大外刈り	→or←+□
投	一本背負い	→or←+△
特	鬼車	→+×
特	飛車落とし	←+×
特	瓦割り	→+○
特	桂馬打ち	↘+○
●レオナ		
投	レオナクラッシュ	→or←+□
投	オーデルバッククラー	→or←+△
投	ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中に↑以外+□or△
特	ストライクアーチ	→ （←） +○
●ラルフ		
投	ダイナマイトヘッドバッド	→or←+□
投	ノーザンライトボム	→or←+△
●クラーク		
投	投げっぱなしジャーマン	→or←+□
投	フィッシャーマンバスター	→or←+△
投	デスレイクドライブ	ジャンプ中に↑以外+□or△

特	ストンピング	→+○
●ウィップ		
投	アルファ	→or←+□
投	ツェット	→or←+△
特	ウィップショット	→+×（連続5回入力可）
●麻宮アテナ		
投	ビットスルー	→or←+□
投	サイキックスルー	→or←+△
投	サイキックシュート	ジャンプ中に↑以外+□or△
特	連環腿（れんかんたい）	→+○
特	フェニックスボム	ジャンプ中に↓+○
●椎拳崇		
投	寸打（すんだ）	→or←+□
投	巴投げ	→or←+△
特	虎撲手（こぼくしゅ）	→+×
特	後旋腿	→+○
●鎮元斎		
投	強飲酒	→or←+□
投	逆脚投げ	→or←+△
特	酔歩瓢箪襲	→+×
●包(パオ)		
投	幻影頭技（げんえいとうぎ）	→or←+□
投	クリティカルスロウ	→or←+△
特	革裂（かわさき）	→+×
特	旋壁蹴（せんへきしゅう）	→+○
特	閃翔蹴（せんしょうしゅう）	↘+○
特	裏滑蹴（りかつしゅう）	↘+△
特	双掌（そうしょう）	ジャンプ中に↓+×
特	挽蛇（ひきだ）	ジャンプ中に↓+○
●キング		
投	ホールドラッシュ	→or←+□
投	フックバスター	→or←+△
特	スライディングキック	↘+△
特	トラップキック	→+○
●ブルー・マリー		
投	ビクトル投げ	→or←+□
投	ヘッドスロー	→or←+△
特	ハンマーアーチ	→（←）+×
特	ダブルローリング	→（←）+○
特	クライミングアロー	↘+○
●藤堂香澄		
投	巻き上げ	→or←+□
投	合気投げ	→or←+△
特	肘当て	→+×
●李香緋(リー・シャンフェイ)		
投	華啜麻（かどま）	→or←+□
投	力千後宴（りょくちこうえん）	→or←+△
特	双掌打（そうしょうだ）	→+×

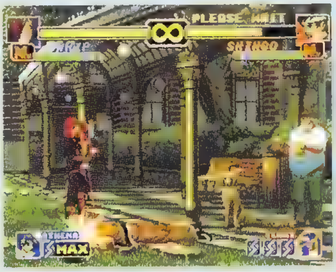
特	弓歩：後旋腿（きゅうほ：こうせんたい）	→+○
特	伏歩：後旋腿（ふくほ：こうせんたい）	↘+△
●キム・カッファン		
投	首極め落とし	→or←+□
投	殺脚投げ	→or←+△
特	空連撃	→+×
特	ねりチャギ	→+○
●チャン・コーハン		
投	破顔撃	→or←+□
投	鎖締め	→or←+△
特	ひき逃げ	↘+×
●チョイ・ボンゲ		
投	頭乗刺し	→or←+□
投	下血突き	→or←+△
特	骸突き（むくろづき）	→（←）+×
特	通り魔蹴り	→（←）+○
●ジョン・フーン		
投	反動撃（はんどうげき）	→or←+□
投	回旋風（かいせんぷう）	→or←+△
特	猟虎撃（りょうこげき）	→+○（押し続けで猟虎陣）
特	流瀧蹴（りゅうろうしゅう）	ジャンプ中に↓+○
●草薙京-1		
投	釟鉄（はつがね）	→or←+□
投	一刹背負い投げ	→or←+△
特	黒咬み（くろがみ）	→+×
特	穂振（ほのふり）	→+○
特	砌穿ち	↘+□
●草薙京-2		
投	釟鉄（はつがね）	→or←+□
投	一刹背負い投げ	→or←+△
特	轟斧　陽	→+○
特	奈落落とし	ジャンプ中に↓+□
●草薙京		
投	釟金（はつがね）	→or←+□
投	一刹背負い投げ	→or←+△
特	外式・轟斧　陽	→+○
特	八拾八式	↘+△
特	外式・奈落落とし	ジャンプ中に↓+□
●八神庵		
投	逆剥ぎ	→or←+□
投	逆逆剥ぎ	→or←+△
特	外式・夢弾き	→+×・×（追加入力）
特	外式・轟斧　陰“死神”	→+○
特	外式・百合折り	ジャンプ中に←+○
●クリザリッド		
投	デッド・フォール	→or←+□or○
特	カットスピン	→+×

COLUMN

カラーエディットモード

自分だけのキャラを作れ！

カラーエディットモードは、キャラクターの色を変えて楽しむモードだ。キャラクターに色をつけたら、実際にプレイして楽しもう。下の例のように服装にテーマを盛り込むのもいいぞ。カッコイイのもいいけど、ウケ狙いも面白い！



キレイに塗らないとギャップがでるが、それもまた一興か？

カラーエディットのコツ

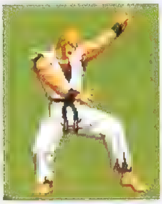
● 思いどおりの色にするには？
色を変えるときは、他のキャラの色を参考にするといいぞ。目的の色にカーソルを合わせて、○△□の配合を覚えておこう。

● 全体を同一色にする
始めに着ている服の色を同一色にするといい。影の部分も同じ色にセットするのだ。あまり明るい色にしすぎない方が落ち着きが出る。

● 影の色を変える
同一色にしたら、影の部分の明度を少し暗くしていこう。こうすることで立体感が出てくるぞ。この手順で服の色を変えていこう。

こんなのはどうかな？

これは本当にコワイ
金髪を赤色にしてみた。とたんにかなり悪そうな人に……



親父、胴着返せよ！
まちがってタクマの胴着を着てしまったリョウです

うむ。なかなかだな
リョウの胴着を着たタクマ。というかスーパーサイ○人？

普通の人にしたい！
レオナを普通にしようと努力。だけど手袋が怪しいまま……

ド派手な兄ちゃん
白いタオルを頭に巻いて、派手なズボン。町中で見かけるね！

やっぱり女○様？
やはり姿もそうしなくては……と誰もが一度は通る道です

ブラック・キム
実はキムは双子で、兄は暗黒社会の帝王だった（大嘘）

俺も学生服に！
こうすると京より短ラン。あれ？　でもこれって2Pカラー？

対戦&対CPU攻略

全3[illegible]キャラの必殺技と対戦での戦法を[illegible]する。
対戦の項ではフローチャートを用意して、技の流れを[illegible]りやすく[illegible]
必殺技などのコマンドはキャラクターが右向きのもの[illegible]ので注[illegible]しよう
超必殺技のカコミは黄色にしてある
その他、ストライカー情報やCPUの攻略法も[illegible]逃すな

主人公チーム

K´

ケイ・ダッシュ

アイントリガー

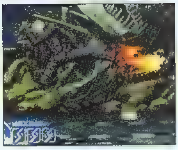
↓↘→+⊗or◻

手を振り炎を前方に起こして攻撃する。ここから飛び道具のセカンドシュートか、浮かせ技のセカンドシェルにつなげられる。ガードされると反撃を受けやすいので、なるべく次の技につなげて攻めること。

セカンドシュート

アイントリガー後に→+○

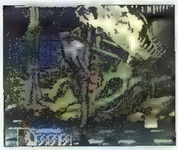
キックと同時に炎を飛ばす。アイントリガーの強弱によって、弾の速度が変化する。



セカンドシェル

アイントリガー後に→+△

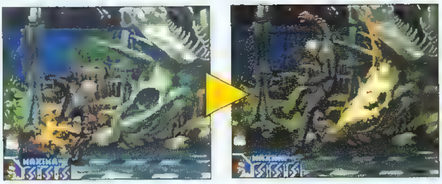
足を蹴り上げ相手を浮かす。ここから強クロウバイツやミニッツスパイクにつなごう。



クロウバイツ

→↓↘+⊗or◻（◻のみ追加入力/→+○or△）

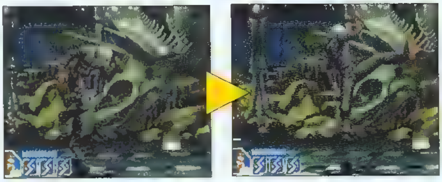
炎をまとった拳で上昇攻撃。連続技のフィニッシュに使うのがベストだ。対空として使うなら弱で早めに出すこと。強で出したときは、→+○or△で追加攻撃ができる。強が空振りしたときは、これでフォローだ。



ミニッツスパイク（空中入力可能）

↓↙←+○or△

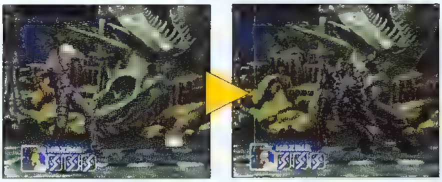
ステップしてから飛び蹴りで攻撃する。ジャンプやバックステップから出すこともできる。奇襲するなら、隙の少ない弱でつま先を当てるように使おう。セカンドシェルやニーアサルトがヒットしたら、これで追撃だ。



ブラックアウト

↓↘→+○or△

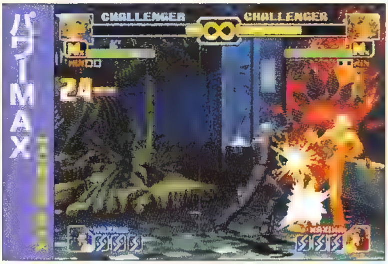
一定距離を素早く移動する。弱は移動距離が短く、強は長い。技の出始めと終わり際に隙があるが、相手の背後に回る手段として役立つ。通常技をガードさせてから、この技で相手の背後に回り込もう。



チェーンドライブ

↓↘→↘↓↙←+⊗or□

サングラスを投げ、それが当たると怒濤の連続技が放たれる。サングラスは画面端まで飛び、相手の飛び道具をすり抜ける効果も持つ。ただし、サングラスが相手に当たらなかったりガードされてしまうと、大きな隙ができるので注意。連続技には組み込めないので、相手の隙に合わせよう。

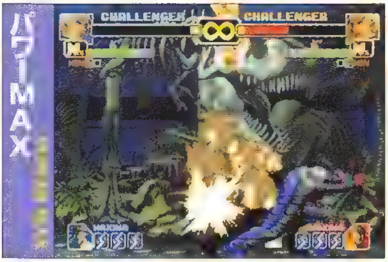


爆炎を発しながら攻撃していく。ヒット数とダメージが増える。これは決めたい技だ！

ヒートドライブ

↓↘→↓↘→+⊗or□

ダッシュして相手を跳ね飛ばす。ガードされても相手の背後に抜けるため、これで奇襲するのもいい。また、近距離立ち強パンチから簡単に連続技にできるのも長所だ。さらにストライカー攻撃やセカンドシェル後の追撃としても役立つので、ゲージが溜まったら積極的に使おう。



ノーマルでもボタン押しっぱなしで待機できるが、MAXで押し続けるとガード不能技になる!

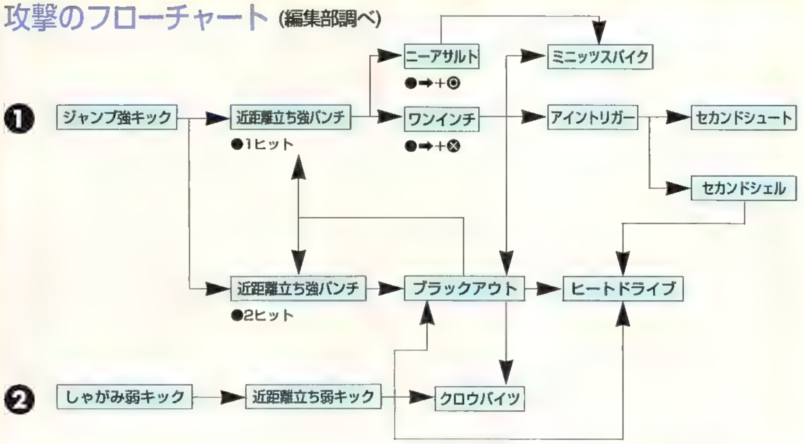
基本戦術

セカンドシェルとブラックアウトを使いこなせ!

K´は接近戦で強さを発揮する。遠距離強キックなどで間合いを計ってから、ジャンプ強キックで飛び込もう。着地後は近距離離立ち強パンチからワンインチにつなぐのがセオリーだ。これがガードされたらセカンドシュートで固め、ヒットしたなら必殺技を決めよう。

相手の起きあがりにはしゃがみ弱→近距離立ち弱を重ねて、セカンドシェルやクロウバイツで攻めていくといい。だが、これだけでは単調な攻めになってしまう。近距離立ち強パンチがガードされたときは、弱ブラックアウトを出して、相手の背後を突く攻めも加えよう。また、たまにミニッツスパイクを出すと、相手も攻めにくくなるだろう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



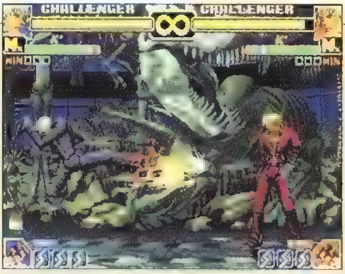
※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎・◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	○	○
垂直小、斜めジャンプ	×	×	○	○

ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	○
➡+⊗	△	➡+◎	△
—	—	—	—
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



中距離離戦で重要なセカンドシュート。この牽制も有効だ

CHECK! 対空技

◆クロウバイツ
◆セカンドシェル

連続技

ワンインチからのヒートドライブが強烈！

K´の連続技は実戦的で、大きなダメージを与えるものが多い。①は相手の起きあがりに有効な連続技だ。②は攻めの基本となる連続技。近距離立ち強パンチは1ヒット目でキャンセルすること。フィニッシュは強クロウバイツにしてもいい。また、近距離強パンチからはつながらないが、ニーアサルト→弱ミニッツスパイクの空中連続技も覚えておこう。③は一発逆転狙いだが、難易度が低く確実に決めることができる。ゲージが溜まったらすぐに狙っていこう。④はストライカーを使った連続技。画面端でアイントリガーを空振りして、セカンドシェルを当てる。これをもう一度繰り返してから、ヒートドライブにつなげよう。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→弱クロウバイツ	★
❷ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→ワンインチ→ミニッツスパイク	★★
❸ 近距離立ち強パンチ→アイントリガー→セカンドシェル→ヒートドライブ	★★
❹ ストライカー攻撃(ユリ)→アイントリガー→セカンドシェル×2→ヒートドライブ	★★★

❸ の連続技のポイント

強パンチは2ヒットさせてからアイアントリガーにつなげる

アイントリガーからセカンドシェルで相手を吹き飛ばして…

キャンセルヒートドライブは溜め押しせずに出すこと

❹ の連続技のポイント

画面端に近い場所で呼ぶ。カウンターモードでやるといい

飛燕烈孔が6ヒットした時点でアイントリガーを空振りして…

そしてセカンドシェルで拾う。もう一度拾ってからヒートドライブだ！

主人公チーム HEROES TEAM

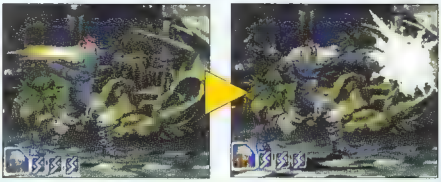
マキシマ

MAXIMA

M4型ベイパーキャノン

↓↙← ⊗or□

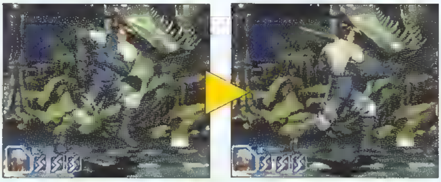
大きく踏み込んでからパンチを放つ。ヒットすると相手は吹き飛んでダウンする。弱で拳の先を当てるようにすれば、反撃を受けにくい。ただし、技のモーションが大きいので、相手の飛び込みに注意だ。



マキシマ・スクランブル

↓↘→+⊗or□

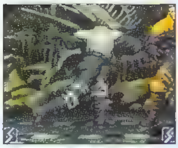
突きをくらわす。ここから2種類のコンビネーションが出せる。⊗で出すSYSTEM1はダブルボンバー→ブルドッグプレス、□出すSYSTEM2はスカルクラッシュ→セントーンプレスが連続技になる。



ダブルボンバー

SYSTEM1:マキシマ·スクランブル中↓↘→+⊗

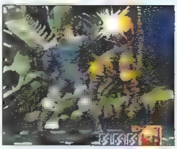
裏拳からのコンビネーション。SYSTEM1がガードされた場合は出さないようにしよう。



ブルドッグプレス

ダブルボンバー中↓↘→+⊗

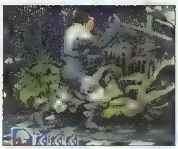
相手を持ち上げて叩きつける。SYSTEM1からこの技までは連続技になる。必ず決めよう。



スカルクラッシュ

SYSTEM2:マキシマ·スクランブル中↓↘→+□

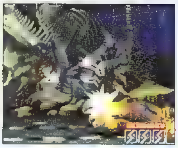
相手を持ち上げてヒザに叩きつける。だが、このあとダウン回避されてしまうのが欠点。



セントーンプレス

スカルクラッシュ中→or←+○or△

体当たり。しゃがみガードはできない。スカルクラッシュでダウンした相手に当たる。



M11型デンジャラス・アーチ

投げ間合いで←↙↓↘→+○or△

サバ折りからバックドロップ。簡単なコマンド投げだ。SYSTEM1を警戒してガードを固める相手には、かわし移動からこの技を決めよう。連続技としては、SYSTEM1からのコンビネーションの方が強力。

バンカーバスター

↓↘→↘↓↙←×or□

頭上に飛び上がり、急降下で体当たりする。×より□の方が飛距離が長い。飛び上がるときも攻撃判定があるが、発動するまで時間がかかるため、対空には使いにくい。ふっとばし攻撃をキャンセルして出すと効果的だ。ただし、ガードされると確実に反撃を受けてしまうので多用はできない。

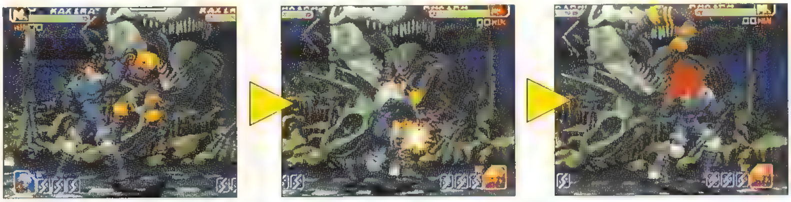
発動時に地面が揺れて相手をダウンさせる。ダウン回避されなければ、連続ヒットするぞ

マキシマ・リベンジャー

投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+○or△

相手をつかんでから連続で攻撃をするコマンド投げ。コマンドが長いのが短所だが、攻撃時間の長い近距離立ち強パンチからなら簡単に連続技にできる。ゲージが溜まったら奇襲技のバンカーバスターを使うよりも、かわし動作や空ジャンプなどからこの技を狙おう。マキシマには必須の技だ。

頭突きを3発入れるようになり、ダメージがアップ。一発逆転を狙うのにうってつけだ



基本戦術

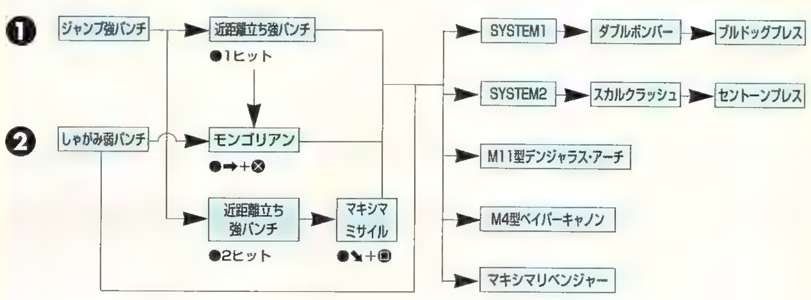
弱パンチで相手の技を潰し、SYSTEM1を決めろ!

マキシマは通常技の判定が非常に強い。中距離から立ち弱パンチで牽制するだけでも相手の技を潰してくれる。この技と打撃防御がある立ち強パンチでペースをつかもう。

通常技が近くでヒットしたら、すぐにSYSTEM1からの連続技を決めよう。しゃがんでいる相手には、中段攻撃のモンゴリアンでガードを崩すといい。ただし、通常技をキャンセルしてからモンゴリアンを出した場合は、しゃがみガードできるので注意だ。

空中戦でも弱パンチが強力だ。多用していけば、相手は対空技を出さずにジャンプ攻撃をガードするようになるはず。こうなれば空ジャンプからコマンド投げを狙いやすい。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



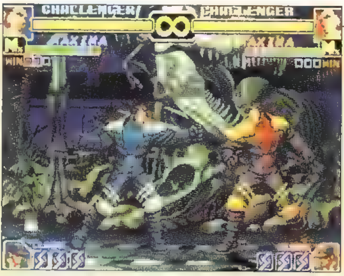
※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×
➡+⊗	△	↘+◉	△
—	—	—	—
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



立ち弱パンチを出しながら近づいてプレッシャーをかける

CHECK! 対空技

◆M9型 マキシマミサイル(試作)
◆M4型 ベイパーキャノン

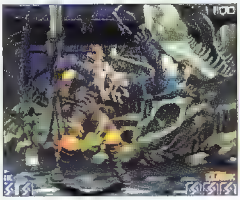
連続技

しゃがみ弱パンチからのSYSTEM1が有効！

マキシマはSYSTEM1をいかに決めるかが重要だ。①②④をマスターしておけば、対戦での勝率も上がるだろう。①はしゃがみ弱パンチor弱キックから決まる連続技。モンゴリアンからも狙っていこう。SYSTEM2はスカルクラッシュを決めた後にダウン回避されるので使わないこと。②も実戦的なめくりジャンプ攻撃からの連続技だ。超必殺技のコマンドは長いが、簡単に決められるぞ。ゲージがないときはSYSTEM1やデンジャラス・アーチをつなげよう。③はクラークが浮かせたあとに当てるトリッキーな連続技。④はカウンターモードのかわし移動攻撃から決める。SYSTEM1をつないでも強力だ。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱パンチ→SYSTEM1→ダブルボンバー→ブルドッグプレス	★
❷ めくりジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→マキシマ・リベンジャー	★★
❸ ストライカー攻撃(クラーク)→SYSTEM2→スカルクラッシュ→セントーンプレス	★★
❹ かわし移動攻撃→マキシマリベンジャー(カウンターモード限定)	★★★

❷ の連続技のポイント



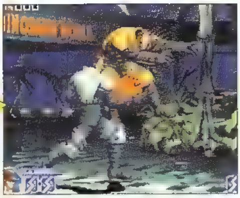
ヒザを当てるような感じで飛び込もう。起きあがりに狙う

近距離立ち強パンチは2発当ててからキャンセルすること

マキシマリベンジャーで大ダメージ。実戦で役立つ

❸ の連続技のポイント

クラークの攻撃は逆方向に相手を投げ飛ばす技だ



地面に落下する直前にSYSTEM2。早く出すと空振りする

スカルクラッシュは宙に浮いている相手をつかめるのだ!

主人公チーム　HEROES TEAM

二階堂紅丸

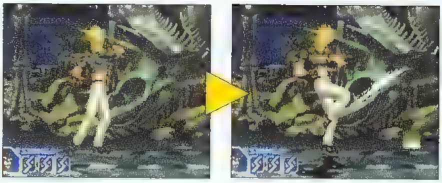
BENIMARU NIKAIDO

いあいげり

居合い蹴り

↓↘→+○or△

上段蹴りを素早く繰り出す。しゃがみ弱キック連打から連続で放つと有効だ。ガードされても隙が少ないので、接近戦の要となる。居合い蹴りから追加入力で反動三段蹴りを放つことができる。



はんどうさんだんげり

反動三段蹴り

居合い蹴り中に↓↑+○or△

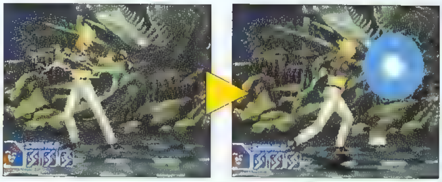
居合い蹴り後に、飛び蹴りからムーンサルトを放つ。入力は最速で行おう。近距離で居合い蹴りを当てないと空振りするが、居合い蹴りで牽制して、踏み込んできた相手に反動三段蹴りを当てるのは有効だ。

らいじんけん

雷靭拳

↓↘→+⊗or▢

雷をまとった拳で攻撃する。弱は前方、強は斜め上空に向けて放つ。通常技からキャンセルで放ち、相手を固めよう。カウンターモードではこの技にキャンセルをかけて、超必殺技につなげることが可能だ。

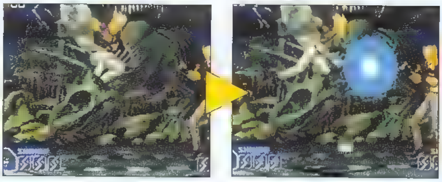


くうちゅうらいじんけん

空中雷靭拳

ジャンプ中に↓↘→+⊗or▢

ジャンプから出す雷靭拳。小、中ジャンプからは出せないので注意。空中で停止してから技を放つため、相手の対空技を潰しやすい。めくりジャンプ強キックと併用して、相手を撹乱していこう。

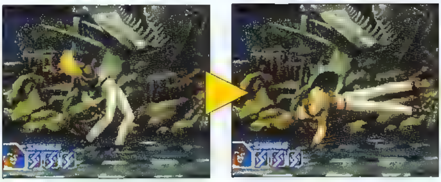


主人公チーム

しんくうかたてごま
真空片手駒

↓↙←+⊗or▢

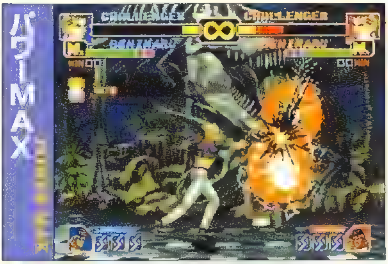
水面蹴りを連続で放つ。弱よりも強の方が攻撃時間が長い。足先をガードさせるようにすれば牽制に使えるが、空振りするとジャンプ攻撃の的になるぞ。この技をスーパーキャンセルして超必殺技につなげよう。



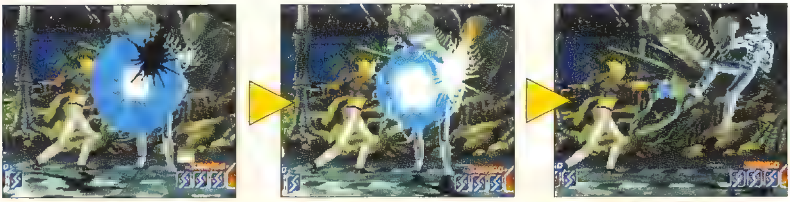
らいこうけん
雷光拳

↓↘→↓↘→+⊗or▢

雷靭拳の強化版で、同様に弱は前方に強は斜め上空に向けて攻撃をする。無敵時間こそないが、発生時間が早いのが利点。そのため弱攻撃から連続技にすることが可能だ。ただしガードされてしまうと、ガードキャンセルで簡単に対処されてしまう。連続技にするのがベストだ。



光がオレンジ色になり、攻撃の範囲が広がる。ダメージも飛躍的に上がるので、狙うしかない!



げんえいハリケーン
幻影ハリケーン

↓↘→↓↘→+◯or△

最初の分身がヒットすると、次々に分身が攻撃を繰り出していく。ガードされると反撃は免れないが、発生時に無敵時間があるので、相手の攻撃を避けつつ当てることが可能だ。また、カウンターモードなら弱真空片手駒からスーパーキャンセルすると連続技になるぞ。

攻撃回数とダメージが増える。カウンターモードの弱真空片手駒から積極的に狙おう!

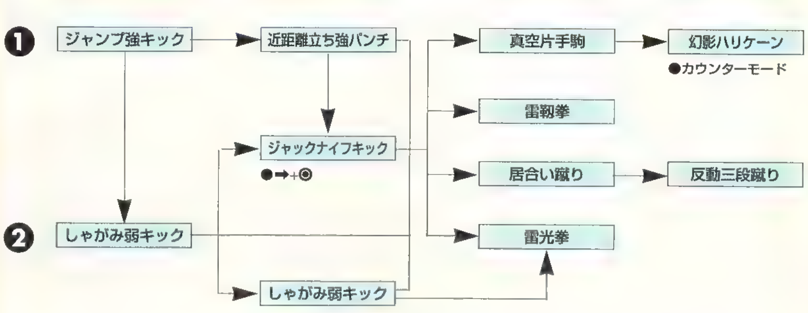
基本戦術

めくりジャンプ強キックで相手の背後に回る!

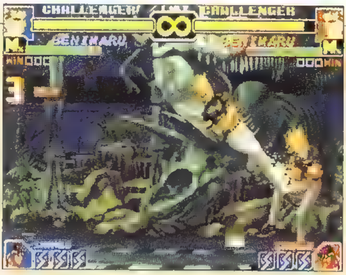
紅丸は守勢になると弱い。ラッシュを持続できるようになろう。相手が遠距離にいるときは、ジャンプ強キックから攻めはじめよう。これはめくりで当てて密着から連続技を狙おう。ただし、これだけでは単調になり反撃を受けやすい。空中雷靱拳やフライングドリルも交ぜて相手を撹乱していこう。

地上戦では、遠距離立ち弱キックが強い。これで相手の攻撃を潰してから、飛び込んだり、かわし動作で接近しよう。接近したらしゃがみ弱キックから雷光拳を決めるのが、紅丸の必勝パターンだ。しゃがみ弱キックがガードされた場合は、ジャックナイフキックを出したり、居合い蹴りで固めておこう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません



フライングドリルキックは、相手の対空技を潰しやすい

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	○注	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	○注	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃		×
➡+◎	○	空中で⬇+△		×
—	—	—		—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可
注：フライングドリルキックのみでキャンセル可

CHECK! 対空技

◆空中雷靭拳

◆遠距離立ち弱キック

連続技

雷光拳で一気に勝負をつけろ!

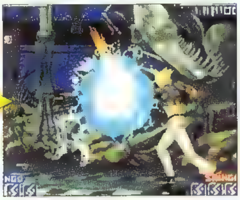
しゃがみ弱キックからの連続技が重要だ。とりあえず②と③をマスターしておけば困ることはない。①は基本的な連続技だ。通常ジャンプよりも小ジャンプから狙おう。近距離強パンチがガードされたらジャックナイフキック→居合い蹴りにつないで攻めるといい。また、雷靭拳は他の必殺技に替えても成立する。②は密着から出さないと反動三段蹴りが空振する。③は実戦的な連続技。フライングドリルキックで背後を取ったときも狙っていきたい。④はカウンターモードの連続技。真空片手駒をスーパーキャンセルして幻影ハリケーンを当てる。カウンターモードのときは③と④のふたつの連続技を狙おう。

連続技	難易度
❶ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→雷靭拳	★
❷ しゃがみ弱キック→居合い蹴り→反動三段蹴り	★★
❸ めくりジャンプ強キック→しゃがみ弱キック×α→雷光拳	★★★
❹ かわし移動攻撃→強真空片手駒→幻影ハリケーン	★★

❸の連続技のポイント

めくりジャンプ強キックで飛び込む。こうすれば密着状態になる

しゃがみ弱キックは3発が限度。間合いによって数を調節しよう



最後は雷光拳でフィニッシュ。できればパワーMAXで放とう

❹の連続技のポイント

カウンターモードのかわし移動攻撃は高性能。是非使いたい

強真空片手駒につなごう。合計7ヒットしたら次を入力

カウンターモードでのみ連続技にできる。派手な連続技だ

主人公チーム

HEROES TEAM

矢吹真吾

SHINGO YABUKI

にひゃくじゅうにしき・ことづき・みかんせい

弐百拾弐式・琴月・未完成

→↘↓↙←+○or△

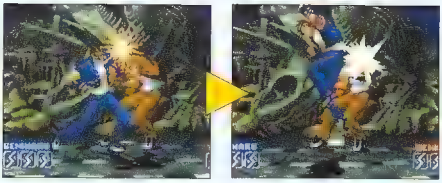
ダッシュしてから肘打ち、さらに相手を叩き伏せる。2段目は中段攻撃となり、しゃがみガードでは防げない。しかし、技のモーションが大きくガードされると反撃されてしまう。弱や強攻撃から連続技に組み込もう。

しんごきんせい オレしき・にえとぎ

真吾謹製 オレ式・鉋研ぎ

投げ間合いで→↓↘ ○or△

連撃をくらわす打撃判定のコマンド投げ。弱攻撃から連続技になるので使いやすい。最後に相手が浮き上がり、朧車などで追撃ができる。また、1〜2ヒット目をスーパーキャンセルして超必殺技を出せる。

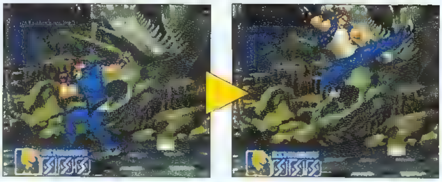


ひゃくいちしき・おぼろぐるま・みかんせい

百壱式・朧車・未完成

←↓↙+○or△

弱は1発、強は2発の蹴りを放つ。弱は遠目からの牽制用に使い、強は連続技専用に使おう。なお、強は2ヒット後にランダムで真吾が空中で体勢を崩し、相手に体当たりする。このときはダメージが増えるぞ。

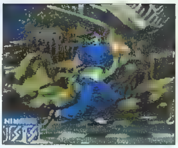


ひゃくじゅうよんしき・あらがみ・みかんせい

百拾四式・荒咬み・未完成

↓↘→+×

前進しながらパンチを繰り出す。前作と違って弱攻撃から連続技にならなくなった。



ひゃくじゅうごしき・どくがみ・みかんせい

百拾五式・毒咬み・未完成

↓↘→+□

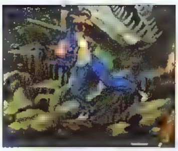
荒咬みと同じく前進しながらパンチで攻撃。強攻撃から連続技になり、ダウンを奪える。

ひゃくしき・おにやき・みかんせい
百式・鬼焼き・未完成
→↓↘+⊗or□

上昇しながら攻撃する。無敵時間がなく、地上戦では使いにくい。対空に使うなら弱だ。

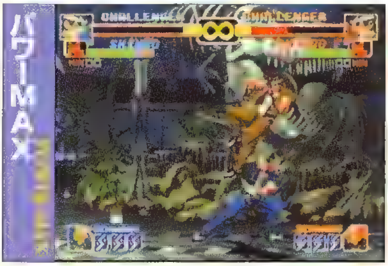
しんごキック
真吾キック
←↙↓↘→+○or△

飛び込みながら回し蹴りで攻撃。中間距離から足先を当てるようにして使っていこう。



げしき・かけほうりん
外式・駈け鳳燐
↓↘→↓↘→+⊗or□

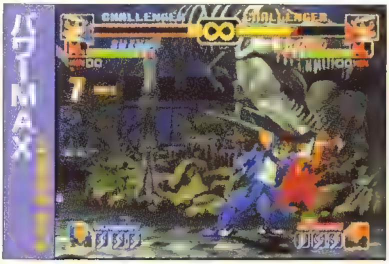
突進後に体当たりをする。ヒット後は相手が浮き上がるので、朧車や鬼焼きで追い撃ちが可能。ガードされた場合は相手をよろめかすが、それでも反撃を受けるので注意しよう。近距離立ち強攻撃から連続技にできるが、難易度は高い。相手の隙に合わせて使おう。



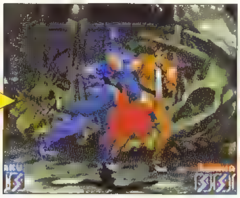
技のモーションはノーマルと同じ。前作ではMAX版にキャンセルがかかったが、今回はできないぞ

バーニングしんご
バーニングSHINGO
↓↙←↙↓↘→+⊗or□

毒咬みのモーションから連続攻撃を放つ。ガードされると反撃を受けるため、連続技に組み込んでいこう。その場合はしゃがみ強パンチからつなげるのが簡単だ。駈け鳳燐よりも連続技に組み込みやすいので、ゲージが溜まったらこの技をメインに使っていくといいだろう。



連打の数とダメージが上昇。相手の体力を満タンから半分減らすので、フィニッシュに!



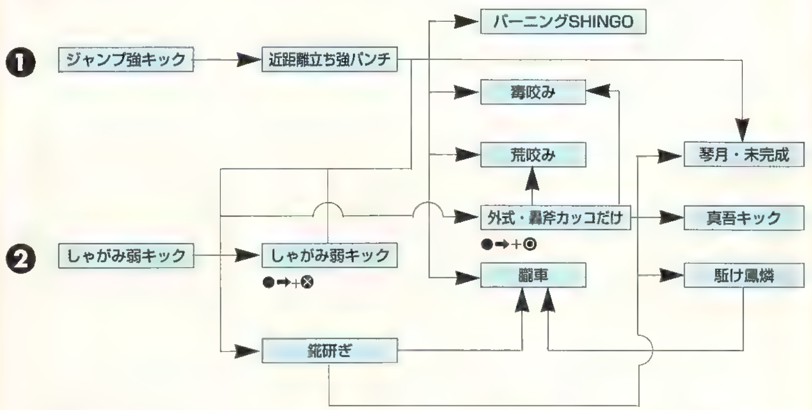
基本戦術

隙の少ない弱真吾キックで間合いをつめていけ！

真吾は隙の少ない真吾キックで接近することから始めよう。単発で出すと反撃を受けやすいので、轟斧カッコだけから出していくと効果的だ。着地後は再び轟斧カッコだけを出したりしゃがみ弱キックから鉈研ぎを狙おう。しゃがみ弱キックがガードされたら、中段攻撃の琴月・未完成を狙ってみるのも面白い。相手がガードで固まり出したら、ジャンプ強キックから連続技を狙っていこう。

守勢のときは、技の出の早い弱朧車・未完成や、鬼焼き・未完成で反撃しよう。ただしどちらも無敵技ではないので、潰されることもある。強力なラッシュはガードキャンセルではね返して流れを取り戻そう。

攻撃のフローチャート（編集部調べ）

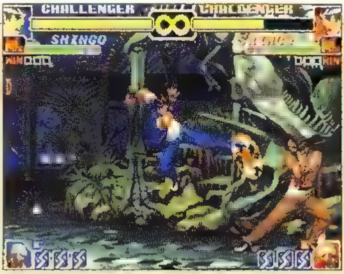


※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	◎	空中ふっとばし攻撃		×
➡+◎	×・○	—		—
—	—	—		—
—	—	—		—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



真吾キックをガードさせてラッシュに持ち込め！

CHECK! 対空技

◆鬼焼き

◆強朧車・未完成

連続技

銃研ぎを決めたら強朧車・未完成で追い打ちだ!

大ダメージを与えるなら、銃研ぎをからめた連続技をマスターしよう。①は面白い連続技だ。轟斧カッコだけは1ヒットしかしない。ここから琴月・未完成につなげること。②は真吾の主戦力となる連続技。銃研ぎで浮いた相手には、空中ふっとばし攻撃や、鬼焼き・未完成なども決まる。しゃがみ弱キック×2→強朧車・未完成という連続技も覚えておこう。③はストライカーK′からの追撃技で凄まじい威力を誇る。しかし、かなり難しいので直接駆け鳳燐を当てたほうが実戦的だ。④はカウンターモードの連続技。銃研ぎの2段目をスーパーキャンセルして駆け鳳燐を当てる。ラストは強朧車だ。

連続技	難易度
❶ ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→轟斧カッコだけ→強琴月・未完成	★★
❷ しゃがみ弱キック→銃研ぎ→強朧車・未完成	★★
❸ ストライカー攻撃(K′)→近距離立ち強パンチ→轟斧カッコだけ→駆け鳳燐→強朧車・未完成	★★★
❹ しゃがみ弱キック→銃研ぎ→駆け鳳燐→強朧車・未完成(カウンターモード限定)	★★★

❸ の連続技のポイント

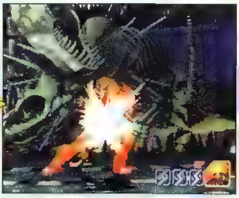
K′の攻撃と同時に近距離立ち強パンチ。さらに轟斧を出す

相手が吹き飛ぶ前に、駆け鳳燐。これがかなり難しい

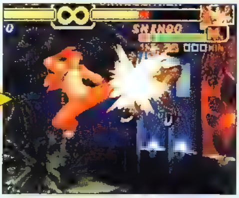
浮いた相手に強朧車・未完成。ここまで決まればKO寸前だ

❹ の連続技のポイント

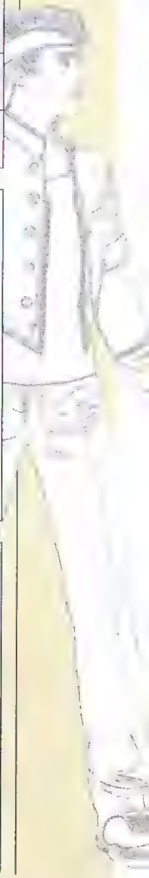
しゃがみ弱キックからは、銃研ぎが簡単につながる

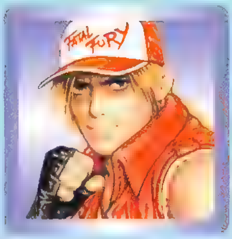


カウンターモードの銃研の2段目をキャンセルして駆け鳳燐



駆け鳳燐がヒットしたら、浮いた相手への追撃を忘れるな!





餓狼伝説チーム　*FATAL FURY TEAM*

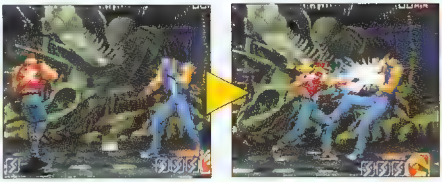
テリー・ボガード

TERRY BOGARD

パワードライブ

➡⬇↘＋⊗or□

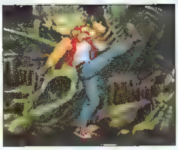
前進しながら2発のパンチを繰り出していく。使い勝手が良く、弱攻撃から簡単につなげられ、ガードされても隙は少ない。ただし、包のような小さいキャラにしゃがまれてしまうと、空振りするので注意しよう。



パワーシュート

➡⬇↘＋○or△

パワードライブの兄弟技。2発目が中段攻撃となっていて、しゃがみガードを崩せる。



バーンナックル

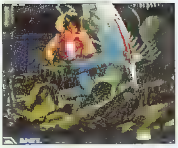
⬇↙⬅＋⊗or□

拳を突き出して突進攻撃。弱で拳の先を当てるように使おう。弱なら連続技にできる。

クラックシュート

⬇↙⬅＋○or△

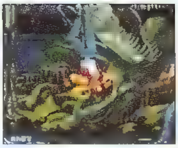
前方に進みながら回し蹴り。奇襲技はバーンナックルにまかせて、強を対空に使おう。



ライジングタックル

⬇タメ⬆＋⊗or□

上昇しながらキックを放つ。対空に優れる。しゃがみ弱パンチから、連続技にできるぞ。



パワーウェイブ

⬇↘➡＋⊗

地をはう飛び道具。スピードがあり連続技に組み込めるが、打ち終わりの隙に注意。

ラウンドウェイブ

⬇↘➡＋□

足下に気を放つ。強力な技ではないが、中間距離で相手の足を止めるには効果的。

パワーチャージ

←↙↓↘→+○or△

タックルで攻撃する。前作と違って追撃はパワーダンクのみ。ガード後の隙も大きい。

パワーダンク

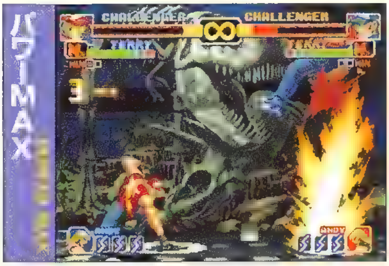
パワーチャージ中 →↓↘+○or△

パワーチャージで浮いた相手を攻撃する。パワーチャージから間髪入れずに入力しよう。

パワーゲイザー

↓↙←↙→+×or□

ラウンドウェイブの強化版。近距離立ち強パンチの2発目から連続技にしよう。また、対空技として強力なので、パワーウェイブで相手の飛び込みを誘ってから出すのもいい。密着していなければ、ガードされても反撃は受けにくい。ストライカー後の追い打ちとしても使える技だ。

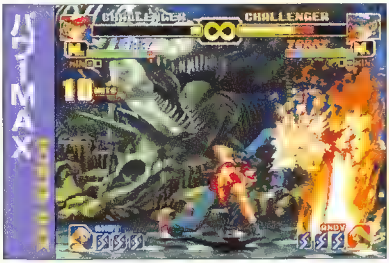


パワーゲイザーを3連発で放ち、前方に進んでいく。これも連続技のシメに使うと強力!

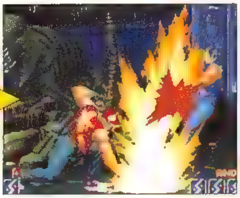
ハイアングルゲイザー

↓↘→↓↘→+○or△

パワーチャージからパワーダンクにつないで攻撃する。ガードされると大きな隙が残るため、奇襲として使うのは控えよう。それよりも近距離立ち強パンチの2発目からの連続技専用に使うのがいい。また、カウンターモードならパワーウェイブやラウンドウェイブから連続技になる。



ラストの攻撃が派手になる。出がかりに無敵時間があるので、相手の連係の割り込みに使える



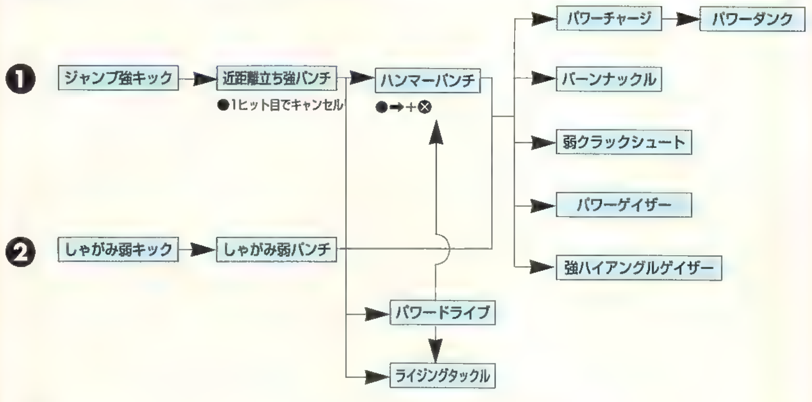
基本戦術

中段攻撃のハンマーパンチで相手のガードを崩せ！

テリーのラッシュのポイントは近距離立ち強パンチだ。これがヒットしたら連続技、ガードされた場合は1発目の終わり際に中段攻撃のハンマーアーチを出すといい。ただし、すぐに出してしまうと中段攻撃にならないので、注意が必要だ。この攻めを見せると相手はハンマーアーチを警戒して、立ちガードを多用してくるだろう。そのときは、しゃがみ弱キックからの連続技をしかけるのだ。

しゃがみ弱キックからはパワードライブで攻めよう。パワードライブをガードさせた後はハンマーアーチとしゃがみ弱キックの2択か、ライジングタックルで相手の反撃を撃退。何もしてこない相手は投げてしまおう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎·◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっとばし攻撃	◎	空中ふっとばし攻撃	×
→+⊗	△	↘+◙	○
—	—	—	—
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

しゃがみガード不可のハンマーパンチ。リーチも長い！

CHECK! 対空技

◆ライジングアッパー
◆パワーゲイザー

連続技

近距離立ち強パンチから始まる強烈な連続技

近距離立ち強パンチは攻撃時間が長く、超必殺技のキャンセルも楽にできる。通常は2ヒットさせてからつなぎたいが、間合いが離れているときや、ハンマーアーチを挟む場合は1ヒット目にキャンセルをかけよう。

①の連続技はハンマーアーチを併用してプレッシャーをかけよう。②は基本となるジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→ハンマーパンチを含む連続技だ。近距離立ち強パンチを1ヒットにすれば、ハンマーパンチから超必殺技がつながる。③はカウンターモードのスーパーキャンセルを使った連続技。難しいときはクラックシュートを省こう。④はストライカーを使った連続技だ。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強ライジングタックル	★
❷ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→ハンマーパンチ→パワーチャージ→パワーダンク	★★
❸ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→パワーウェイブ→強ハイアングルゲイザー(カウンターモード画面端限定)	★★★
❹ ストライカー攻撃(キング)→パワーウェイブ→クラックシュート→パワーゲイザー	★★★

❸の連続技のポイント

画面端に追い込んでジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ

パワーウェイブをスーパーキャンセルして……

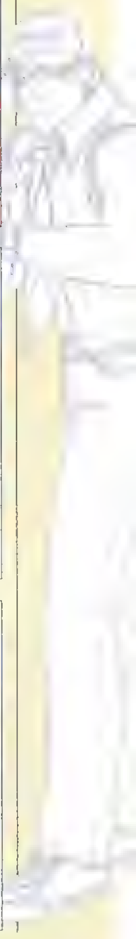
強ハイアングルゲイザーを決めよう。華麗な連続技だ!

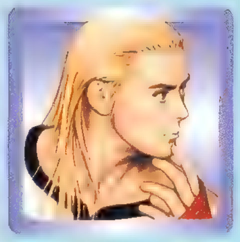
❹の連続技のポイント

キングのスライディングがヒットしたらパワーウェイブ

キングが蹴り飛ばす最中にクラックシュートを当てる

そして落ちてきた相手にパワーゲイザーを放て!





餓狼伝説チーム　FATAL FURY TEAM

アンディ・ボガード

ANDY BOGARD

ざんえいけん
斬影拳

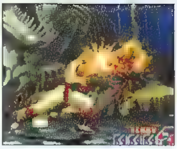
↙→+⊗or□

移動しながら肘打ちで攻撃する。ガードされると危険なので、連続技専用にしよう。

しっぷうおうけん
疾風横拳

斬影拳中に↓↘→+×⊗or□

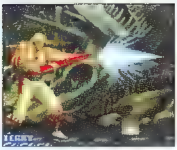
斬影拳から腕を突き出して攻撃。斬影拳から連続でコマンド入力しないと技が出せない。



ひしょうけん
飛翔拳

↓↙←+⊗

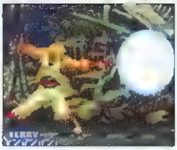
手から気を放つ。今回もグラフィックが変化した。隙が少なく、相手を固めるのに使える。



げき ひしょうけん
激・飛翔拳

↓↙←+□

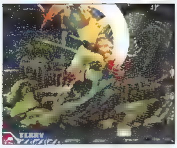
飛翔拳の強化版。遠目から先端をガードさせるように使おう。相手の飛び込みには注意。



しょうりゅうだん
昇龍弾

→↓↘+⊗or□

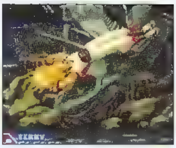
上昇しながら回転攻撃する。密着から当てればダウンを奪えるが、空振りしやすい。



くうはだん
空破弾

←↙↓↘→+○or△

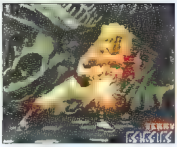
放物線を描くように飛び込む技。奇襲技だが、斬影拳と同じくガードされると危ない。



げきへきはいすいしょう
撃壁背水掌

投げ間合い←↙↓↘→+⊗or□

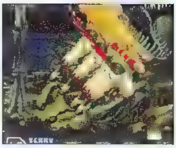
防御できない打撃技。しゃがみ強パンチから連続技にしよう。浮いた相手を追撃できる。



げんえいしらぬい
幻影不知火

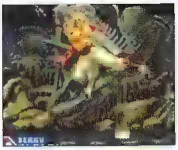
ジャンプ中に↓↘→+○or△

空中から体当たりし、ここから上顎と下顎の技を出せる。相手を飛び越えて放つといい。



げんえいしらぬい うわあぎと
幻影不知火:上顎
幻影不知火着地後に○or△

着地後に回し蹴りを放つ。この蹴りは中段攻撃で、ヒットすればダウンを奪える。

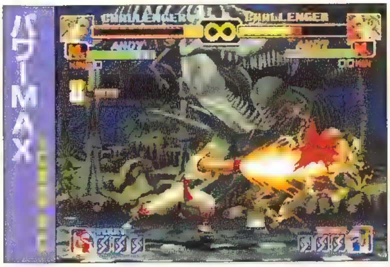


げんえいしらぬい しもあぎと
幻影不知火:下顎
幻影不知火着地後に✕or□

着地後に下段蹴りを放つ。遠距離から狙えば、ガードされても反撃を受けにくい。

ざんえいりゅうせいけん
斬影流星拳
↓↙←↙↓↘→+✕or□

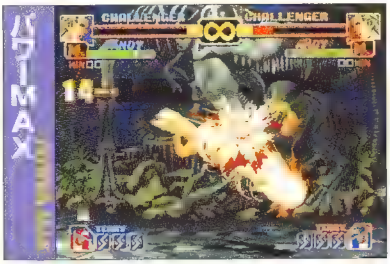
斬影拳で飛び込んでから連続攻撃、そして飛翔拳でフィニッシュする。相手の隙に合わせたり、しゃがみ強パンチから連続技にするのがベスト。ガードされてもある程度間合いが離れるため、安心して使っていける。カウンターモードなら、弱斬影拳からつなげられることを覚えておこう。



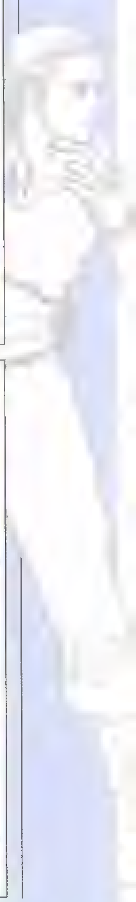
最後に飛翔拳を3回放つようになる。技のスピードが早くなり、しゃがみ弱パンチからもつながるぞ

ちょうれっぱだん
超裂破弾
↓↙←↙→+○or△

空破弾の強化版。対空としてはそれほど性能は良くないので、地上戦で狙おう。その場合はなるべく密着してから出すこと。こうしないと全段ヒットしないのでダメージが低くなる。撃壁背水掌で浮いた相手に確実に決められるので、この連続技専用に使うのがベストだ。



ヒット数が大幅に上がり、ダメージが増した。基本性能はノーマル版とあまり変わらない。



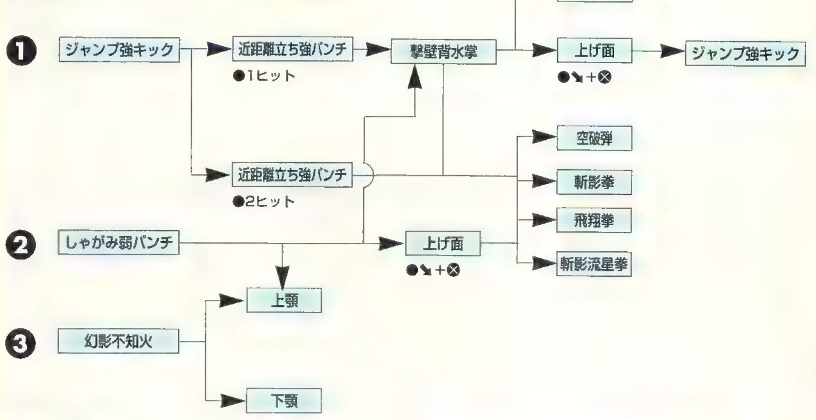
基本戦術

幻影不知火で相手を揺さぶっていこう!

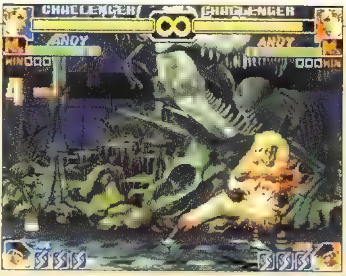
アンディは接近してから撃壁背水掌を決めるのが基本戦法。近距離立ち強パンチやしゃがみ弱パンチからつなげる以外にも、ダッシからも狙っていくと効果的だ。接近戦では撃壁背水掌を匂わせつつ、通常技から飛翔拳で牽制したり、特殊技の上顎で相手のしゃがみガードを切り崩して攻めよう。

幻影不知火は普通に出しても相手に反応されやすいので、相手を大ジャンプで飛び越してから出すようにすること。こうすれば相手も対処しにくいぞ。着地後は上顎と下顎か、撃壁背水掌の3択を迫る。また、幻影不知火と見せかけて、技を出さずに着地してから撃壁背水掌を狙ってもいいだろう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません



すべてはこの技のために。ヒットさせれば見返りが大きい

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	○	×	○	×
垂直小、斜めジャンプ	○	×	○	×
ふっとばし攻撃	◎	空中ふっとばし攻撃		×
➡+◎	×	↘+⊗		○・×
—	—	—		—
—	—	—		—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

CHECK! 対空技

◆上げ面
◆昇龍弾

連続技

撃壁背水掌からの追撃をマスターする

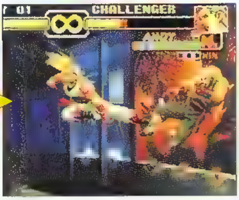
①と②の連続技だけは必ず覚えよう。①は下段技からつなぐため、実戦度の高い連続技だ。他の連続技もそうだが、上げ面は1ヒット目にキャンセルをかけること。ラストは斬影流星拳で当てることも可能。②は撃壁背水掌後の実戦的な追い打ちだ。浮いた相手にジャンプ攻撃を当てると、着地後に相手と密着する。ここからしゃがみ弱キックや、再び撃壁背水掌を決めよう。ダメージ重視なら、撃壁背水掌から直接空破弾や超裂破弾を当てよう。③は超必殺技をからめたもの。最後は飛翔拳にしてもいい。④はカウンターモードのスーパーキャンセルからの連続技だ。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→上げ面→弱斬影拳→疾風横拳	★★
❷ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→撃壁背水掌→上げ面→ジャンプ強キック	★★★
❸ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→斬影流星拳	★★
❹ かわし移動攻撃→激·飛翔拳→超裂破弾(カウンターモード画面端限定)	★★

❷の連続技のポイント

近距離立ち強パンチの1ヒット目をキャンセルしてつなげる

ダッシュしてから上げ面。これは必ず2ヒットさせること

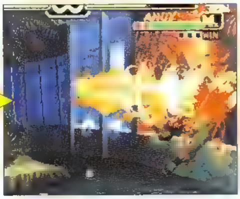


ジャンプ強キック。キャラによっては当たらないこともある

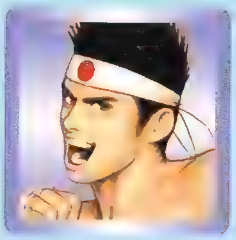
❹の連続技のポイント

カウンターモードを発動してかわし移動攻撃を当てる

激·飛翔拳を当て、ヒット数が5〜6ぐらいでキャンセル



すると超裂破弾が連続ヒットするぞ。これは狙うしかない



餓狼伝説チーム FATAL FURY TEAM

ジョー・ヒガシ

JOE HIGASHI

ハリケーンアッパー

←↙↓↘→+⊗or▢

竜巻を起こす飛び道具。弱は1発で、強は2発の竜巻を飛ばす。攻撃範囲が大きく、相手のジャンプ攻撃を防止する。牽制には弱を使って、たまに強を交ぜると効果的だ。近距離では隙の少ない弱を使おう。

スラッシュキック

←↙↓↘→+○or△

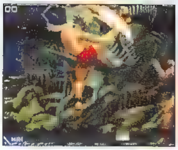
前進しながら蹴りを放つ。ハリケーンアッパー後に放ったり、連続技に組み込もう。

黄金のカカト

おうごんのカカト

↓↙←+○or△

前進しながら回し蹴りを放つ。飛び込もうとした相手を撃退できる。隙のない弱がいい。



タイガーキック

→↓↘○or△

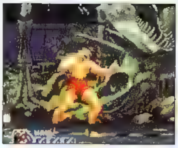
上昇しながらヒザ蹴りを放つ。連続技に組み込める。対空に使うなら強で出そう。

爆裂拳

ばくれつけん

⊗or▢ボタン連打

パンチを連打する技。しゃがみ弱パンチからつなげよう。追加技でガードを崩せるぞ。



爆裂フィニッシュ

ばくれつフィニッシュ

爆裂拳中に↓↘→+⊗or▢

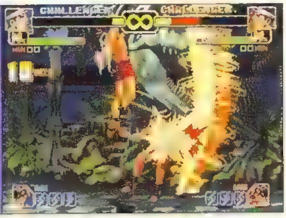
爆裂拳からの追加攻撃。弱は肘打ちでしゃがみガードを崩す。強は飛び蹴りでダウンを奪うぞ。爆裂拳がガードされたときは弱、ヒットしたなら強で追撃しよう。追撃は爆裂拳4ヒット目からがベストだ。

スクリューアッパー

↓↘→↓↘→+⊗or□

巨大な竜巻を起こす技。連続技にもできるが、かなり近づかないとダメ。むしろ単発で対空や削り技として使っていこう。ハリケーンアッパー後に放つと有効だ。

パワーMAX



発生のスピードが早くなり、連続技に組み込めるぞ！

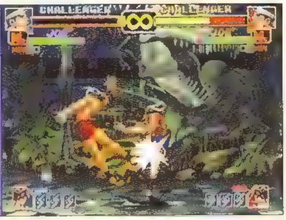
しじょうさいきょうのローキック

史上最強のローキック

↓↘→↓↘→+◎or△

強烈なローキックを放つ。下段攻撃だが、技の発生が遅く反応されやすい。相手が立ちガードをしているときに通常技からキャンセルで出したりと工夫がいるだろう。

パワーMAX



技のモーションには変化はないが、ダメージが増える

ばくれつハリケーンタイガーカカト

爆裂ハリケーンタイガーカカト

↓↘→↘↓↙←+⊗or□

爆裂拳からタイガーキック、そして黄金のカカトで豪快に決める技。技の発生が早いので近距離弱攻撃から連続技に組み込める。超必殺技の中ではこの技を優先しよう。

パワーMAX

ノーマル時より発生が遅く連続技に組み込みにくい

基本戦術

ハリケーンアッパーから奇襲技を放て!

ジョーは飛び道具で牽制してから、奇襲するのが基本だ。中間距離では弱ハリケーンアッパーで牽制し、たまに強ハリケーンアッパーや、黄金のカカトを交ぜるといい。こうすれば弱ハリケーンアッパーを前かわし移動で抜けてくる相手を撃退できる。

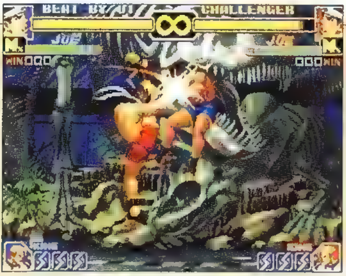
こちらから攻めるときは小ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→ローキック。ローキックがヒットならスラッシュキック、ガードなら弱ハリケーンアッパーか、黄金のカカトを出して、ラッシュを続けよう。黄金のカカトを近い間合いでガードさせたら、前かわし移動で相手の背後を取り、しゃがみ弱パンチ→爆裂拳の連続技を狙うのだ。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	×	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×
➡+◎	○	↘+◎	×
—	—	—	—
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



黄金のカカトは、ジャンプしようとした相手を叩き落とす

CHECK! 対空技

◆黄金のカカト
◆タイガーキック

連続技

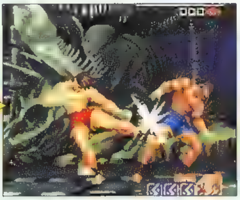
ローキックから必殺技を決めろ！

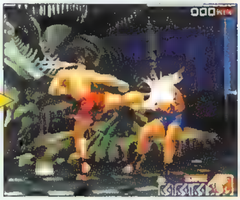
特殊技のローキックを挟み連続技の威力を上げよう。①は黄金のカカトが空中ヒットしたときの追撃技。これは決めるチャンスが多い。②は基本となる連続技だ。ここからの連係は基本戦術にあるようにとても重要だ。ラストはゲージがあるなら爆裂ハリケーンタイガーカカトにしよう。③はしゃがみ弱パンチ連打からでもOK。爆裂フィニッシュは飛び蹴りにして、ダウンを奪うのがいい。また、難易度は上がるが爆裂拳をパワーMAXのスクリューアッパーに替えてもOK。④はストライカーをからめた連続技だ。ストライカーで相手を浮かせたら、スクリューアッパーで追撃するのが基本だぞ。

連続技	難易度
❶ 黄金のカカト→スラッシュキック	★
❷ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→ローキック→スラッシュキック	★★
❸ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→爆裂拳→爆裂フィニッシュ	★★
❹ ストライカー攻撃(キング)→弱黄金のカカト→スクリューアッパー（パワーMAX限定）	★★★

❷の連続技のポイント

ジャンプ強キックは低い打点で当て、立ち強パンチへ


ローキックが立ちガードされたらスライディングにしよう


スラッシュキック。連係を重視するなら黄金のカカト

❹の連続技のポイント

弱ハリケーンアッパーをかわしてくるところに合わせよう

キングが相手を蹴り上げているときに、弱黄金のカカト

落ちてくるところをスクリューアッパー。MAXで放とう

餓狼伝説チーム　FATAL FURY TEAM

不知火 舞

MAI SHIRANUI

ムササビのまい(くうちゅう)

ムササビの舞（空中）

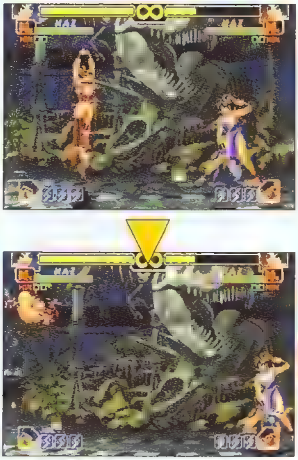
ジャンプ中に↓↙←　⊗or▢

空中から急降下で体当たりをする。弱より強の方が降下角度が緩やかだ。ともにガードされてしまうと隙ができるので乱用は控えよう。小ジャンプや、バックジャンプ、三角跳びから出していくといいだろう。

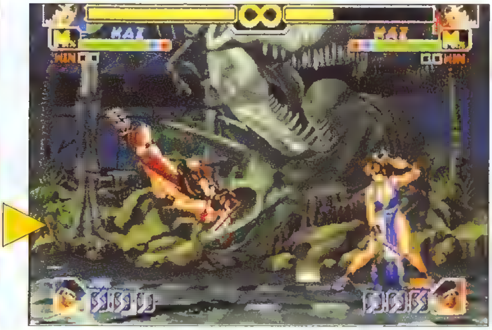
ムササビのまい(ちじょう)

ムササビの舞（地上）

↓タメ↑+⊗or▢（押し続け）



三角跳びからムササビの舞を放つ。↙で溜めると右側、↘で溜めると左側の壁へジャンプするぞ。ボタンをすぐに離すと三角跳びだけになり、そこから追加入力で別の技を出せるようになる。

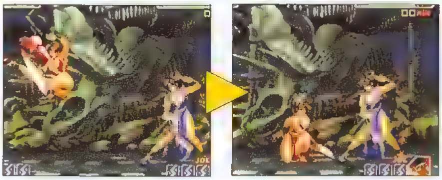


ゆすらうめ

山桜桃

ムササビの舞(地上)から↓+⊗or▢

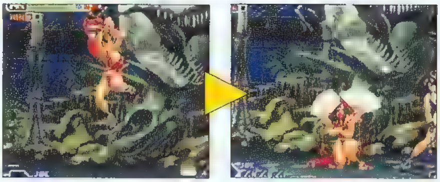
三角跳びからヒップドロップ。ヒットした場合はダウンを奪い、ガードされた場合は後方に跳ね返る。ガードされた場合は反撃を受ける。山桜桃は特殊技にもあり、ジャンプ中に↓+△で出せる。



うきはね
浮羽

ムササビの舞(地上)から⬇+◎or△

三角跳びからふわりと浮いてヒザ蹴りを放つ。攻撃範囲が真下だけなので、空振りすることが多い。ガード後の隙は山桜桃よりも大きく使いにくい。これも特殊技なので、ジャンプ中に⬇+◎で出せる。



ときつぶて
桃花鳥つぶて

ムササビの舞(地上)から投げ間合いで⬇↙⬅+◎or△

空中にいる相手を足で挟んで投げる技。三角跳びをしたときに相手が飛んできたら狙ってみよう。投げの間合いは狭いので、密着しないとダメ。空中投げを決めたいのなら、この技よりは夢桜の方が簡単だ。

ムササビの舞(地上)からの連係図

三角跳びした後に出す技はムササビの舞(空中)か山桜桃がいい。しかし、相手も当然ガードを固めてくるから、ワザと技を出さずに着地して投げるのも選択肢に入れよう。

山桜桃
⬇+⊗or▢

浮羽
⬇+◎or△

ムササビの舞(地上)
⬇タメ⬆+⊗or▢

桃花鳥つぶて
⬇↙⬅+◎or△

ムササビの舞(空中)
⬇↙⬅+⊗or▢

りゅうえんぶ
龍炎舞

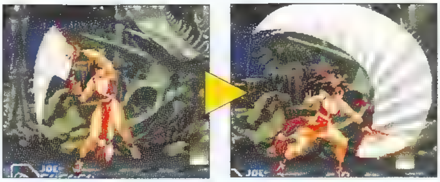
↓↙←+⊗or□

体を回転させて炎を起こす。牽制として最適な技だ。弱はその場で攻撃する。強は少し進んでから攻撃して、近距離なら2ヒットする。ヒット後はダウンを奪えないが、自分が早く動けるので有利になる。

さよちどり
小夜千鳥

↓↙←+○or△

扇を振り払って攻撃する技。上方にも攻撃判定があるので、相手のジャンプを防止するのに使える。この技をキャンセルして龍炎舞につなげられる。その場合は近くで当てないと龍炎舞が空振りするぞ。



かちょうせん
花蝶扇

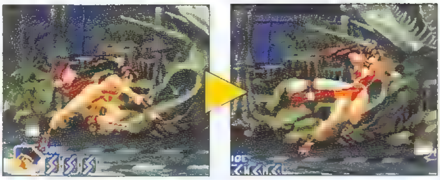
↓↘→+⊗or□

扇を投げる飛び道具。スピードの速い強を使っていこう。遠距離で何気なく使うと相手に飛び込まれてしまうため、多用は禁物。遠距離で使うよりも近距離通常技からキャンセルで出して、相手を固めていこう。

ひっさつしのびばち
必殺忍蜂

←↙↓↘→+○or△

体当たりで相手に飛び込む技。強はスピードが速いが、ガードされるとめり込むので反撃を受けやすい。奇襲に使うなら弱でギリギリ当てるようにしよう。しゃがみ強パンチから出すのがオススメだ。

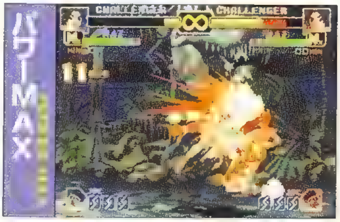


ちょうひっさつしのびばち

超必殺忍蜂

↓↙←↙↓↘→+〇or△

必殺忍蜂の強化版。遠距離から放つとヒット数が減るため、しゃがみ強パンチなどから狙っていこう。1ヒットだけでは全然減らないので、必ず連続技にすること。



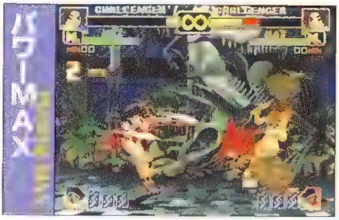
後ろに回転してから飛び込むため、連続技にできない

みずとりのまい

水鳥の舞

↓↘→↓↘→+⊗or□

扇子を3連発で投げる。3発目が当たれば相手はダウン。だが、画面端以外は3発目はガードされてしまう。技後の隙は少ないので、ゲージが余っているなら牽制に使おう。



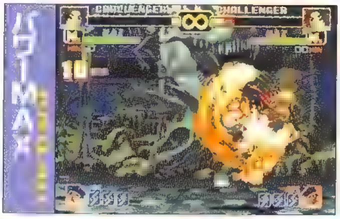
相手の飛び道具を消す。強なら3発全部ヒットするぞ

ほうおうのまい

鳳凰の舞

↓↙←↓↙←+⊗or□

空中から体当たりをする。発動時に無敵時間があるが、ジャンプしてからの攻撃なので、ガードされやすい。また頭上からの攻撃だが、しゃがみガードで防げる。



ヒット数とダメージが上昇。基本性能は変化が少ない

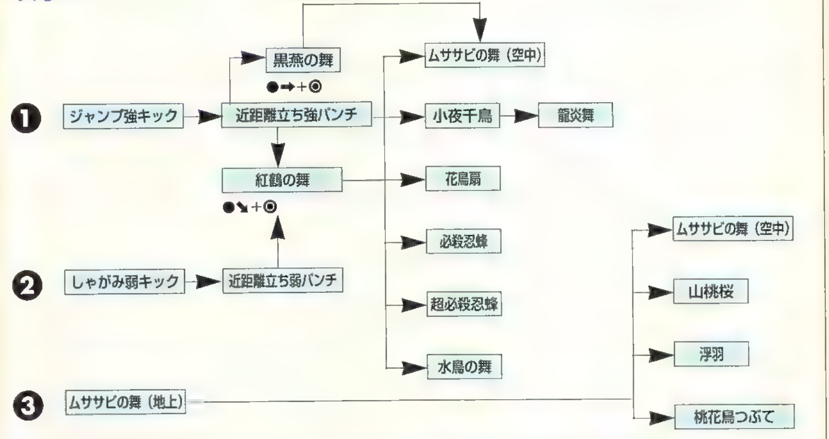
基本戦術

ムササビの舞(地上)からの派生技でトリッキーに攻めろ!

舞は空中戦が強いキャラだ。空中での戦いを有利にするために、地上では強力な遠距離立ち弱パンチと立ち弱キックで牽制して、相手の飛び込みを防いでいこう。相手がガードで固まり出したら、小ジャンプやめくりジャンプ強キックから連続技を狙っていく。

ジャンプ強キックと併用したいのが、特殊技の山桜桃とムササビの舞(地上)だ。山桜桃は相手を飛び越してから出すと効果的。地上のムササビの舞からは、遅めに山桜桃や、ムササビの舞(空中)を出しすと反撃しようとした相手を撃退できるぞ。また、画面端に飛んだとき、相手がジャンプで追いかけてきたら、桃花鳥つぶてで投げてしまおう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)

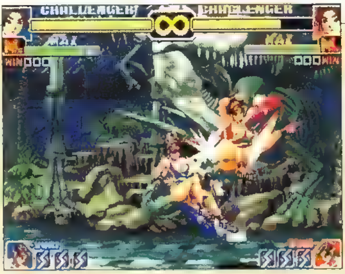


※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	◎
垂直小、斜めジャンプ	◎	×	◎	◎
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	◎	
→+◎	△	↘+◎	△・×	
ジャンプ↓+×	○	ジャンプ↓+◎	×	
ジャンプ↓+△	×	—	—	

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



山桜桃は出すタイミングをズラしていこう

CHECK! 対空技

◆遠距離強パンチ
◆夢桜

連続技

龍炎舞を加えた連続技でラッシュだ！

龍炎舞は連続技に組み込みやすく、かつ隙が少ないすぐれた技だ。積極的に狙っていこう。①は最も基本の連続技で、最後は龍炎舞や超必殺技に替えても成立する。なお、画面端では近距離立ち強パンチ→黒燕の舞→ムササビの舞orしゃがみ強キックの連係も有効なので覚えておこう。②はテクニカルな連続技。ジャンプ強でめくったときや、相手の起きあがりに重ねてみよう。紅鶴の舞は下段攻撃なので、しゃがみガードでは防げないのだ。③はストライカー攻撃(ユリ)飛掾烈孔で相手を浮かせ、落ちてくるところに水鳥の舞で追撃だ。④は②をアレンジした連続技。画面端で決めると、かなりダメージが高くなるぞ。

連続技	難易度
❶ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→必殺忍蜂	★
❷ しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→紅鶴の舞→小夜千鳥→龍炎舞	★★
❸ ストライカー攻撃(ユリ)→水鳥の舞	★
❹ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→紅鶴の舞→強龍炎舞→超必殺忍蜂(カウンターモード限定)	★★★

❷ の連続技のポイント

紅鶴の舞は1ヒット目をキャンセルして、次の技へつなぐ

小夜千鳥は必殺技だが、龍炎舞でキャンセルができるぞ

ガードされても不利にはならないので、恐れずにいこう

❹ の連続技のポイント

この場合も同じく、紅鶴の舞は1発目でキャンセル

強龍炎舞は2ヒット目をスーパーキャンセルする

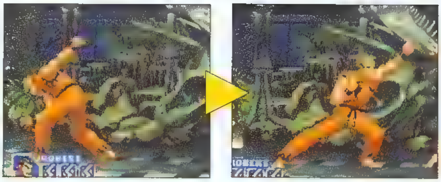
超必殺忍蜂が連続ヒット。これは豪快な連続技だ

龍虎の拳チーム　ART OF FIGHTING TEAM

リョウ・サカザキ
RYO SAKAZAKI

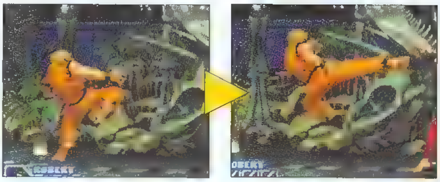
こほうしっぷうけん
虎咆疾風拳
↓↙←＋⊗or□

　大きく一歩踏み込んでから、腕を突き上げる。近距離で放てば2ヒットしてダウンを奪える。ガードされても隙が少ないので、中間距離からの牽制に多用しよう。残念ながら連続技には組み込めない。



ひえんしっぷうきゃく
飛燕疾風脚
→↘↓↙←＋○or△

　前方に進みながら回し蹴りを放つ。弱は2ヒット、強は射程距離が伸びて3ヒットする。ガードされると隙があるため、近距離通常技からつなげていこう。弱なら弱攻撃からつなげられるので使いやすい。



こおうけん
虎煌拳
↓↘→＋⊗or□

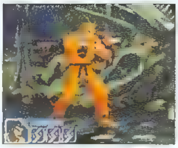
　飛び道具だが、射程距離は短い。中間距離からギリギリ当てるように牽制していこう。

こほう
虎咆
→↓↘＋⊗or□

　上昇しながらアッパーを放つ。反撃には弱を、対空には無敵時間の長い強を使おう。

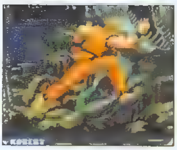
ざんれつけん
暫烈拳
→←→＋⊗or□

　パンチを連打する技。1ヒットすれば全部決まる。近距離強攻撃から連続技に組み込もう。



もうこ らいじんせつ
猛虎 雷神刹
↓↘→＋○or△

　ジャンプから手刀で攻撃。しゃがみガードできない。手先を当てるような感じで使おう。

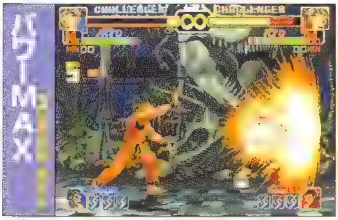


はおうしょうこうけん

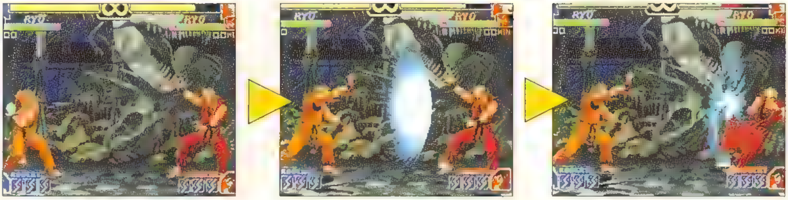
覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+⊗or□

巨大な気の塊を放つ。相手の飛び道具をかき消してヒットさせられる。弱に比べて強は格段にスピードが早い。発生が遅いのが欠点で、連続技には組み込めない。



巨大になり多段ヒットする。弱でも強でもスピードは同じ

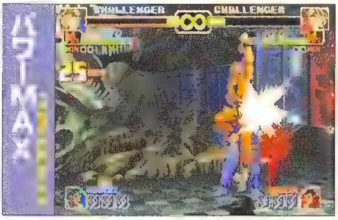


りゅうこらんぶ

龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←+⊗or□

ダッシュから怒濤の連続技を繰り出していく。弱より強の方が移動距離は長い。しかし、どちらもガードされると反撃は必至。相手の大きな隙に合わせて使おう。



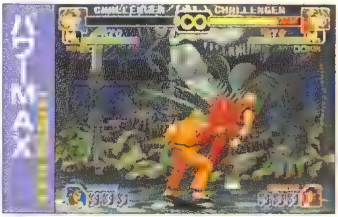
ヒット数が増え、ダメージが大幅にアップするぞ！

てんちはおうけん

天地覇煌拳

↓↘→↓↘→+⊗or□

中段正拳突きを放つ。ダメージは少な目だが、カウンターヒットすれば体力を半分ぐらい奪うようになるぞ。中間距離から拳の先を当てるようにして使っていこう。



前作は気絶させられたが、今回はできなくなった

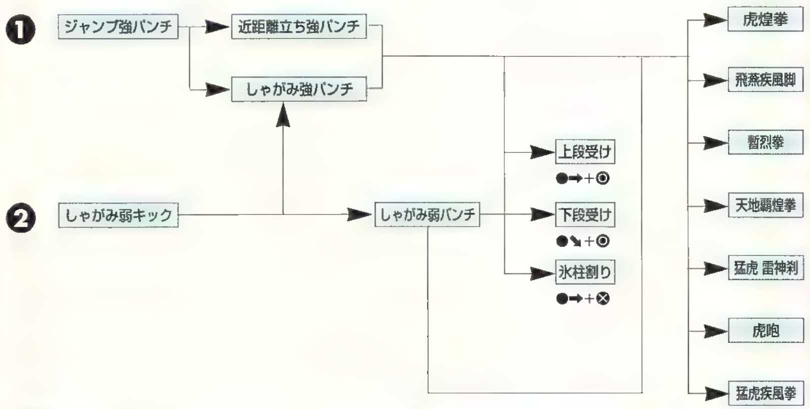
基本戦術

しゃがみ強キックをガードさせてからが勝負！

リョウは中間距離で牽制技を出し、ダウンを奪ってから攻める。具体的にはしゃがみ強キックをガードさせてから、虎煌拳や飛燕疾風拳で攻撃。相手の飛び込みは虎咆で完璧に落としていく。この戦法でプレッシャーをかけよう。相手がしゃがみガードなら、しゃがみ強キックから猛虎 雷神剎や、氷柱割りで崩そう。しゃがみ強キックからの氷柱割りは、キャンセルで出すと中段判定が消えるので注意。少し遅めに出すのがコツだ。

しゃがみ強キックor虎煌拳でダウンを奪ったら、めくりジャンプ攻撃としゃがみ弱キックを使い分けてガードを揺さぶろう。ヒットしたら連続技につなげて、再びダウンさせるのだ。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

手軽にダウンを奪える虎煌拳。中間距離で突然出していこう

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃		×
➡+⊗	×	➡+◎		×
↘+◎	×	—		—
—	—	—		—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

CHECK! 対空技

◆しゃがみ強パンチ
◆虎咆

連続技

通常技を目押しでつなぐ連続技をマスターする

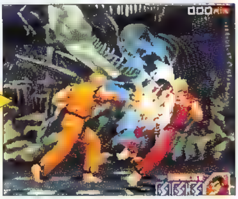
連続技は他のキャラと比べて少な目で難易度が高い。だが、基本的なものだけでも十分戦えるぞ。①は下段からスタートする重要な連続技。ダウン中の相手や、特殊技の上段受けを成功させた直後に狙っていこう。最後は飛燕疾風脚にしてもいい。②は①の応用で、しゃがみ弱キックから遠距離立ち弱パンチにつなぐ。難しいようならば、しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→強飛燕疾風脚にしておこう。③はかわし移動攻撃で相手に密着し、すぐに遠距離立ち弱パンチを放つと連続ヒットする。これも難易度が高くムリに狙うのは止めよう。④は唯一の超必殺技を決める連続技だ。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→虎煌拳	★
❷ しゃがみ弱キック×2→遠距離立ち弱パンチ→飛燕疾風脚	★★★
❸ かわし移動攻撃→遠距離立ち弱パンチ→強飛燕疾風脚	★★★
❹ ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→天地覇煌拳（パワーMAX限定）	★★★

❶の連続技のポイント

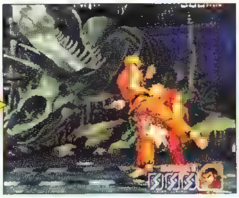
しゃがみ弱キック後は、連打ではなく目押しでつなげる

しゃがみ強パンチがガードされても次につないでおこう

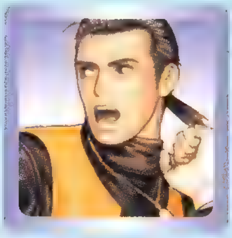

虎煌拳でダウンを奪う。再びしゃがみ弱キックから狙おう

❹の連続技のポイント

ジャンプ強キックはできればめくりで狙っていこう


近距離立ち強キックの方が、キャンセルしやすい

早めにキャンセルしないと連続ヒットしないぞ!



龍虎の拳チーム ART OF FIGHTING TEAM

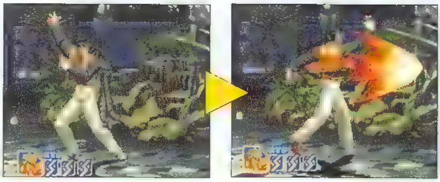
ロバート・ガルシア

ROBERT GARCIA

りゅうげきけん
龍撃拳

←タメ→+×or□

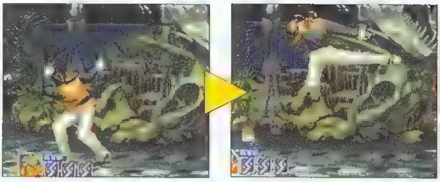
画面端まで届く飛び道具。今回はタメ技になった。技の始めと終わりに隙があるので、相手のジャンプ攻撃には気をつけよう。近距離通常技からキャンセルで出して相手を固めるといい。連続技には組み込めない。



ひえんせんぷうきゃく
飛燕旋風脚

←タメ→+○or△

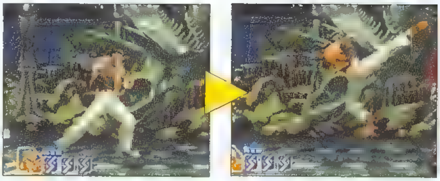
前方に進みながら回し蹴りを連続で放つ。この技もタメ技に変化した。弱は3ヒット、強は射程距離が伸びて4ヒットする。中間距離からの奇襲や連係には弱を、連続技に組み込むならダメージの高い強を使おう。



せんえんれんぶきゃく
旋燕連舞脚

↓タメ↑+×or□

パンチと蹴りのコンビネーション。最後のキックが当たると相手が浮き上がるので、ジャンプふっとばし攻撃などで追撃ができる。ガードされてもそれほど不利にはならない。接近戦の要になる大切な技だ。



りゅうざんしょう
龍斬翔

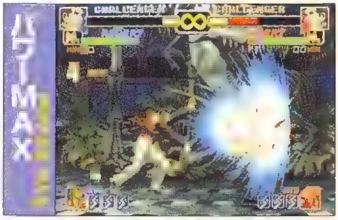
↓タメ↑+○or△

サマーソルトキックで攻撃する。対空なら無敵時間の長い強を使おう。地上での連続技に使うなら弱で出すこと。これなら1ヒットでダウンを奪える。また旋燕連舞脚からの追い打ちとしても使えるぞ。

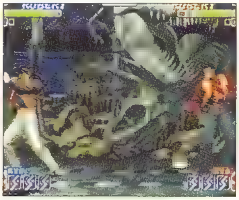
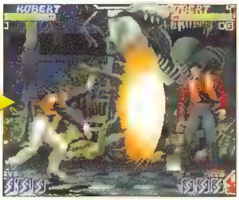
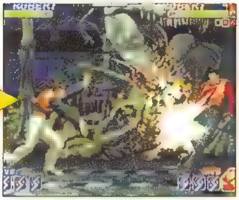
ROBERT GARCIA

はおうしょうこうけん
覇王翔吼拳
→←↙↓↘→+⊗or▢

巨大な気を飛ばす。リョウのものと性質は同じく、弱は遅く強は速い。発動が遅く、技後の隙も大きいのが欠点だ。ガードされやすいのでむやみに使うのはやめよう。



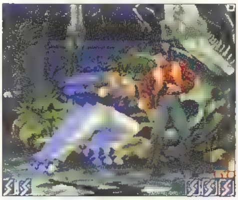
より巨大になりスピードが増す。弱と強の違いはない

りゅうこらんぶ
龍虎乱舞
↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

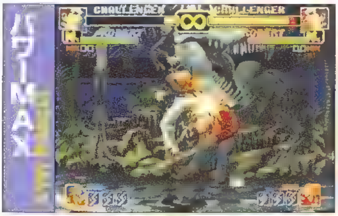
ダッシュからの連続攻撃。連続技にできないのと、ガード後に反撃を受けるのが欠点。だが、カウンターモードならば旋燕連舞脚からつながるので、ぜひ狙っていこう。

ヒット数とダメージが増す。ガード後の隙は変わらない

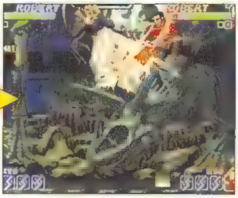


むえいせんぷうじゅうだんきゃく
無影旋風十段脚
↓↙←↙↓↘→+○or△

相手を宙に浮かせてから、空中で蹴りを連打する技。ガードされると致命的な隙ができてしまうが、技が出るのが早く使いやすい。空中にいる相手にも当てられる。



横へのリーチが伸びて、近距離立ち強パンチからつながる



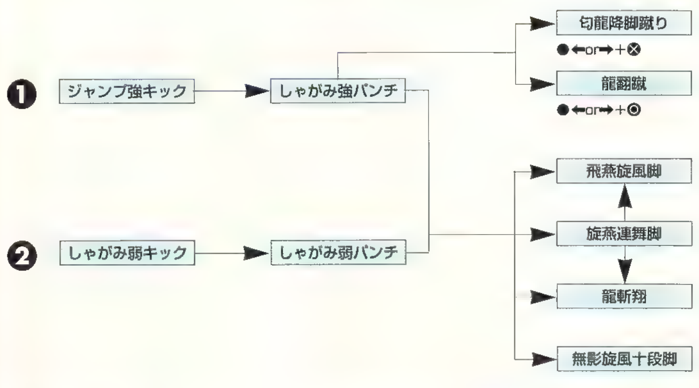
基本戦術

通常技で牽制する間に必殺技を溜める！

ロバートは技の溜めの時間を作るのがポイント。中間距離からは隙の少ない龍撃拳で牽制して、飛び込んできた相手を龍斬翔で落とす戦法が有効だ。しかし、龍撃拳や龍斬翔は溜め技なので、単発で使うと見破られてしまう。それを防ぐためにも遠距離強キックや、しゃがみ強キックで牽制している間に溜めよう。これらは隙なく必殺技を出せる。

接近戦ではしゃがみ強キックから、龍撃拳、弱飛燕旋風脚、句龍降脚蹴りなどで攻撃しよう。特に句龍降脚蹴りは相手のしゃがみガードを崩せるので多用したい。ダウンした相手の起きあがりには、句龍降脚蹴りとしゃがみ弱パンチ→飛燕連舞脚の2択を迫ろう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



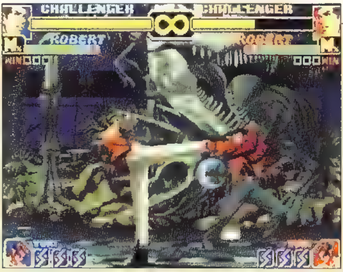
※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	◎	◎	×・×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×
ジャンプ↘+◎or△	×	→+⊗	×
→+◎	○	↘+◎	×・△
―	―	―	―

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



遠距離強キックをギリギリ当てて、龍撃拳の溜めを作れ！

CHECK! 対空技

◆しゃがみ強パンチ
◆龍斬翔

連続技

旋燕連舞脚からの追い打ちを狙え！

必殺技がすべて溜めなので、連続技もしゃがみ攻撃からが基本となる。①は一番大切な連続技だ。最後は強飛燕旋風脚にしてもいいだろう。また、旋燕連舞脚後はジャンプ強キックにして、相手の着地を攻めるようにしてもいい。残念ながら浮いたところに無影旋風十段脚は当たらない。画面端なら当たるが、1ヒットしかしかないので止めておこう。②はジャンプから狙う連続技。最後を旋燕連舞脚や飛燕旋風脚にしてもいい。③はしゃがみ強パンチと飛燕旋風脚の間に龍翻蹴を組み込めるが、ダメージが低くなるので意味はない。④はカウンターモードの連続技。旋燕連舞脚をスーパーキャンセルしよう。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→旋燕連舞脚→龍斬翔	★★
❷ ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→龍斬翔	★★
❸ ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→飛燕疾風脚	★★
❹ ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→旋燕連舞脚→無影旋風十段脚	★★★

❶ の連続技のポイント

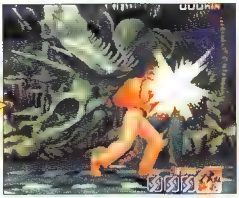
しゃがみ弱パンチの時点で溜めは終了しておこう

旋燕連舞脚中に龍斬翔の溜めを終わらせておくこと

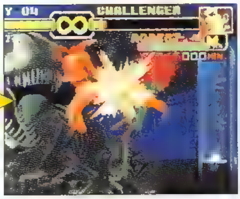
相手が浮いたら龍斬翔で追撃するのがベター

❹ の連続技のポイント

①と同じくしゃがみ弱パンチ中に溜めを終了する



旋燕連舞脚の2発目をスーパーキャンセルしよう



無影旋風十段脚の他には、龍虎乱舞をつなげられるぞ

龍虎の拳チーム *ART OF FIGHTING TEAM*

ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI

龍虎の拳チーム

百烈びんた（ひゃくれつびんた）

→↘↓↙←→＋○or△

ダッシュしてから相手を捕まえて往復びんたをくらわす。弱より強の方が移動距離が長い。ガードでは防げない技なので、ジャンプ攻撃の直後に出したり、相手がガードでしのぎ続けているところに出すと効果的だ。

虎煌拳（こおうけん）

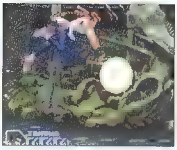
↓↘→＋×or□

射程距離の短い飛び道具。連係に組み込もう。ボタンを押し続けると覇王翔吼拳になる。

雷煌拳（らいおうけん）

↓↘→＋○or△

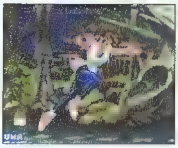
小ジャンプから斜め下に向かって弾を放つ。隙の少ない弱で、相手の足下を狙おう。



飛燕疾風拳（ひえんしっぷうけん）（ユリちょうナックル）

↓↙←＋×or□

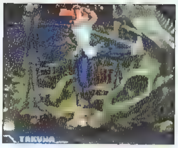
拳を突きだして突進する。ボタンを押し続けると腕をグルグル回し、攻撃力がアップ。



飛燕旋風脚（ひえんせんぷうきゃく）（ユリちょう回し蹴り）

↓↙←＋○or△

放物線を描くように回し蹴りで飛び込む。弱で出して着地際を当てるようにしよう。



空牙（くうが）（ユリちょうアッパー）

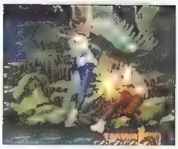
→↓↘＋×or□

飛び上がってアッパーを放つ。対空技として信頼でき、連続技に組み込むこともできる。

裏空牙（うらくうが）（ダブルユリちょうアッパー）

強空牙から→↓↘＋×or□

強空牙で空中に浮いた相手を追撃する技。強空牙から間髪入れずにコマンド入力しよう。

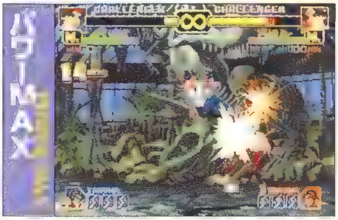


ひえんほうおうきゃく

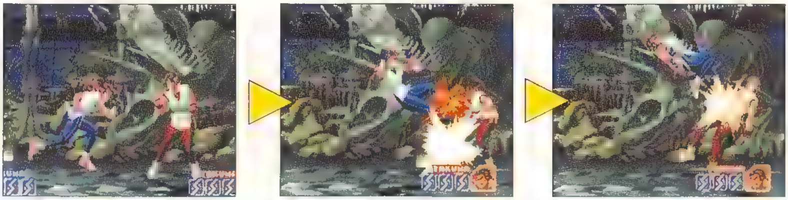
飛燕鳳凰脚

↓↘→↘↓↙←+○or△

ダッシュから相手に蹴りを連発する。近距離強攻撃から連続技にもできる。ガードされた場合は後方に飛び退くが、突進系の超必殺技を合わせられる危険性がある。



雷煌拳でフィニッシュ。連続技専用として使おう

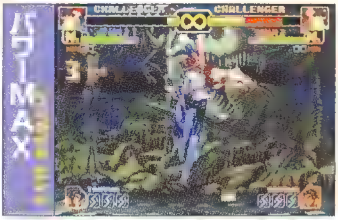


しん! ちょうアッパー

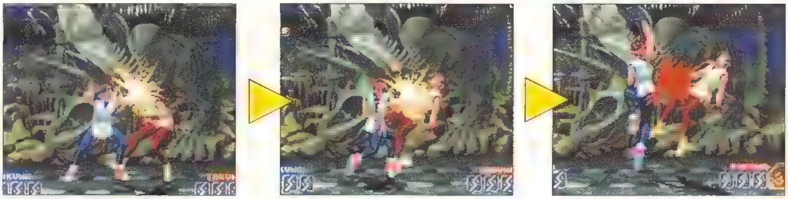
芯! ちょうアッパー

↓↘→↓↘→+×or□

相手の近くで放つとボディーブローからアッパーを放つ。それ以外の間合いでは空牙と同じような技になる。対空技としても使えるが、ダメージは低くなるぞ。



グラフィックは変わらないが、ダメージがアップする

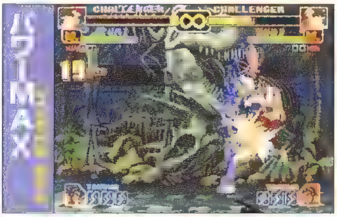


ひえんれっこう

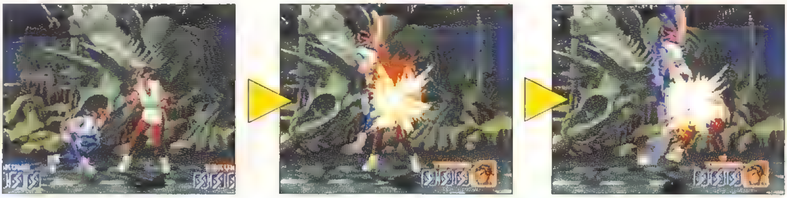
飛燕烈孔

↓↘→↓↘→+○or△

連続して空牙を放つ。相手の技にカウンターで合わせたり、近距離強攻撃から連続技にしよう。ガードされてしまうとかなり隙が大きいので、むやみに使わないこと。



空牙の回数が増え、ダメージアップ。無敵時間が長い



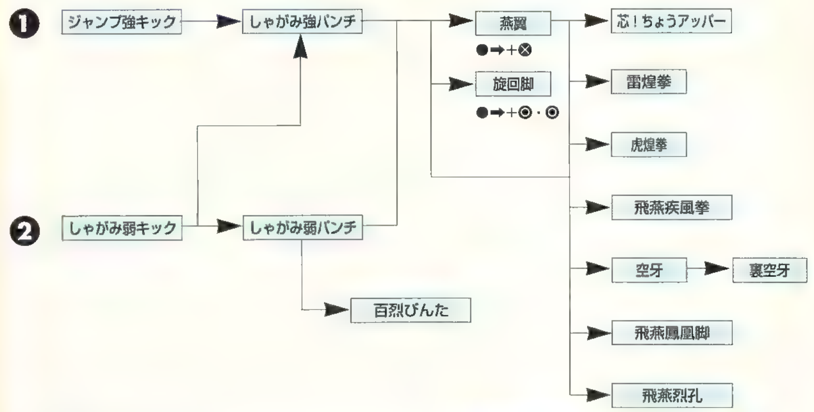
基本戦術

しゃがみ強キックで下段ガードを誘え!

ユリの戦い方はリョウと同様の戦法が通用する。中間距離での牽制に使っていきたいのが、立ち弱&強キックと、しゃがみ強キックだ。しゃがみ強キックをガードさせてからは、虎煌拳、雷煌拳で固めるか、中段攻撃の燕翼で飛び込もう。燕翼から続けて虎煌拳や芯!ちょうアッパーを出すと、反撃してくる相手を潰せる。

また、しゃがみ強キックガード後は百烈びんたや、飛燕疾風拳を狙うのもいい。これで相手の懐に飛び込んで、近距離立ち弱キック→飛燕旋風脚などを狙おう。ダウンした相手にはめくりジャンプ強キックか、しゃがみ弱パンチで攻撃だ。または、燕翼や百烈びんたを重ねて、相手のガードを崩そう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)

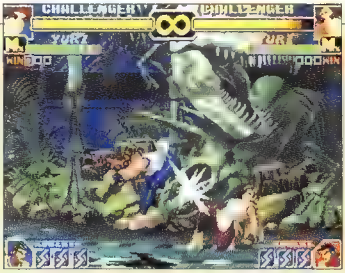


※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃		×
➡+⊗	×	➡+◎・◎		×・×・×
—	—	—		—
—	—	—		—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



燕翼はしゃがみ強キックが終わる寸前に出していこう

CHECK! 対空技

◆空牙
◆芯! ちょうアッパー

YURI SAKAZAKI

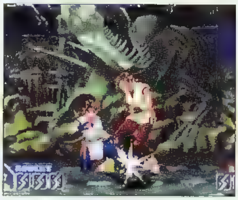
連続技

しゃがみ弱パンチから芯！ちょうアッパーがつながる！

ユリはしゃがみ弱キックからの連続技が強烈だ。通常技がガードされたときは、百烈びんたに切り替えていこう。①はダウンした相手の起きあがりや、飛燕疾風拳などで密着した後に狙っていこう。ゲージがあるなら最後は芯!ちょうアッパーにしよう。②は①の応用だ。しゃがみ弱キック後は目押しでしゃがみ強パンチにつなげる。ここからつながるのは飛燕鳳凰脚ぐらいだ。ガードされたときは虎煌拳でカバーしておこう。③は超必殺技を絡めた連続技。ジャンプ強キックはなるべくめくりで当てていくこと。④は乱舞系のストライカーを含んだ連続技だ。芯! ちょうアッパーは飛燕烈孔にしてもいい。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→弱飛燕旋風脚	★
❷ しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→飛燕鳳凰脚	★★★
❸ ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→飛燕烈孔	★★★
❹ ストライカー攻撃(ロバート)→ジャンプ強パンチ→芯! ちょうアッパー	★★

❶の連続技のポイント

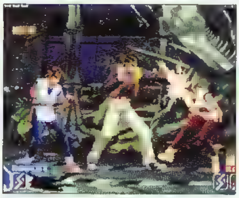


ジャンプ攻撃後にしゃがみ弱キックを当てていこう

しゃがみ弱キックからしゃがみ弱パンチは目押しでつなぐ

弱飛燕旋風脚で着地した後はしゃがみ強キックをはなつといいぞ

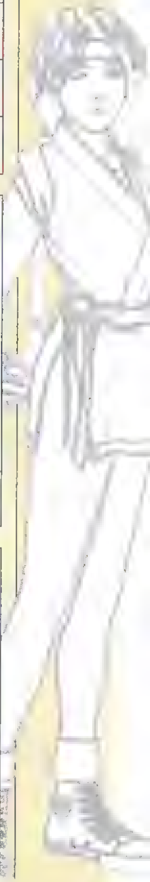
❹の連続技のポイント



この連続技は乱舞系のストライカーで実行しよう

ロバートを呼んだらすぐにジャンプ強攻撃だ

着地から芯! ちょうアッパー。キャンセルなしでもつながるぞ



龍虎の拳チーム ART OF FIGHTING TEAM

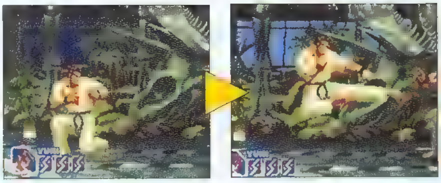
タクマ・サカザキ

TAKUMA SAKAZAKI

飛燕疾風脚（ひえんしっぷうきゃく）

↙タメ→＋○or△

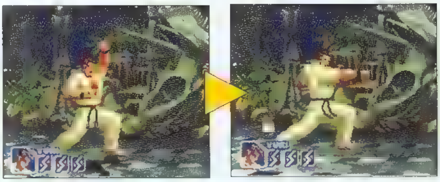
弱は1発、強は2発の回し蹴りを繰り出す。リョウやロバートと違って、強のヒット後に相手が浮き上がるのが特徴だ。浮いた相手には暫烈拳など様々な追い打ちが入る。しゃがみ強パンチから狙おう。



猛虎 無頼岩（もうこ ぶらいがん）

↓↙←＋⊗or□

打撃防御判定のある打撃技。相手の通常攻撃を受けながら反撃をする。ガードされた場合は、相手がよろめくが、それでも反撃は受ける。カウンターモードなら、相手をよろめかした後、龍虎乱舞が決まる。



虎煌拳（こおうけん）

↓↘→＋⊗or□

画面端まで届く飛び道具。弱より強の方が弾速がある。通常技からキャンセルで出そう。

翔乱脚（しょうらんきゃく）

→↘↓↙←＋○or△

ダッシュから連打を浴びせる。ガードできないので、通常技からキャンセルで奇襲しよう。

暫烈拳（ざんれつけん）

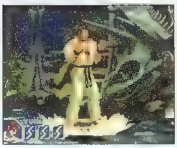
→←→＋⊗or□

拳を連打する技。1発当たれば全段ヒットする。強飛燕疾風脚からの追撃に使おう。

三戦の型（さんちんのかた）

↓↓＋⊗or□（押し続けで、ゲージアップ）

気合いを入れてパワーゲージをアップさせる技。相手がダウンしている間に出そう。

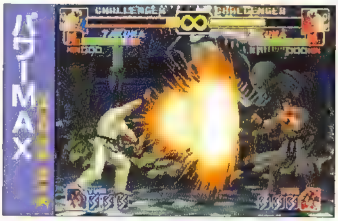


はおうしこうけん

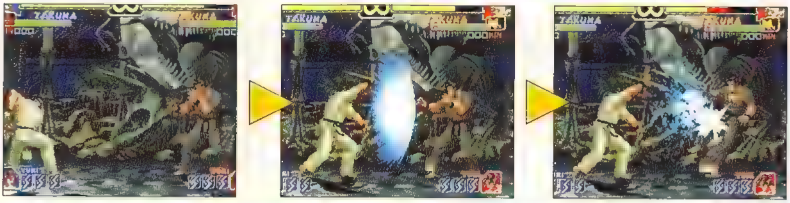
覇王至高拳

→←↙↓↘→+⊗or□

巨大な気の塊を飛ばす技。弱より強の方がスピードがある。技が出るまでに時間がかかるのが欠点。虎煌拳から連続で放って、相手を牽制する程度に使おう。



強で出すとかなりのスピード。遠距離から狙おう

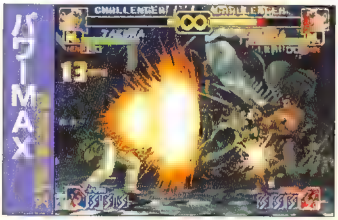


りゅうこらんぶ

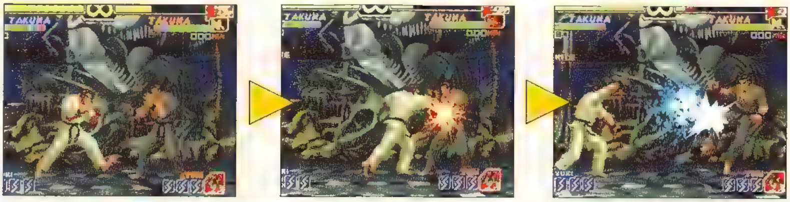
龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←+⊗or□

ダッシュから怒濤の連続技を浴びせる。相手に隙があれば、常にこの連続技を狙っていこう。少し難しいが近距離強パンチなどから連続技に組み込むことも可能だ。



ヒット数が上がり、覇王至高拳が3連発になる

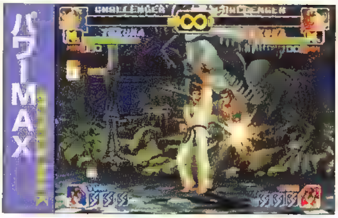


しん・きじんげき

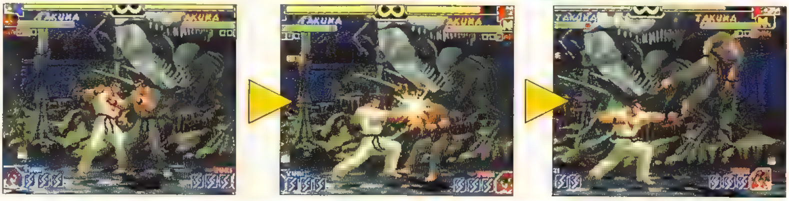
真・鬼神撃

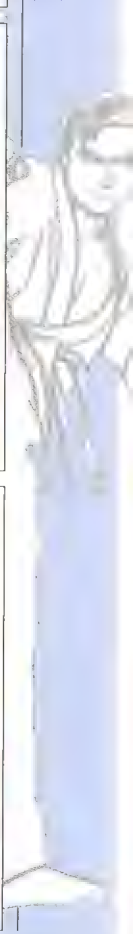
投げ間合いで↓↘→↓↘→+⊗or□

渾身の拳を3連発する打撃判定のコマンド投げ。かわし動作や空ジャンプから狙っていこう。MAX版は技の発生時に無敵時間があるので、連係の割り込みに使える。



ヒット数が上がり、最後は相手を真上に吹き飛ばす！





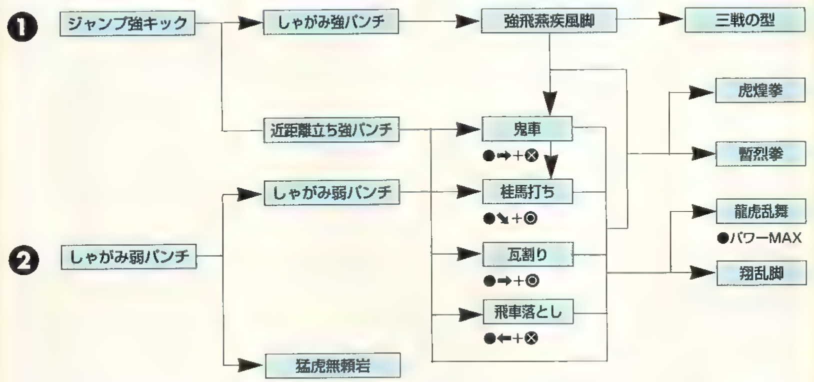
基本戦術

翔乱脚で相手のガードを切り崩せ！

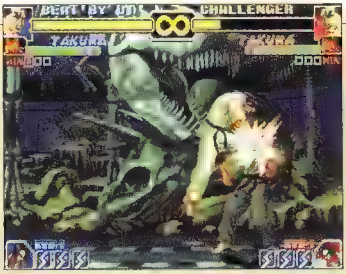
タクマは虎煌拳としゃがみ強キックで押していこう。しゃがみ強キックをガードさせたら、キャンセル虎煌拳で固めるか、ガードで防げない翔乱脚で奇襲しよう。鬼車での牽制も重要だ。これらの技で地上戦を制そう。

飛び込むときはめくりジャンプ強キックがいい。ガードされた場合は以下の連係で押していく。ジャンプ強キック→翔乱脚、ジャンプ強キック→後ろかわし移動キャンセル→虎煌拳&翔乱脚、ジャンプ強キック→近距離強パンチ→鬼車→翔乱脚を狙おう。つまりガードで防げない連係で攻めるのだ。翔乱脚を恐れて手を出す相手には鬼車を当てよう。相手がダウンしたら桂馬打ちで追撃だ。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません



ある程度通常技をガードさせてから翔乱脚だ！

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×
➡+⊗	○	⬅+⊗	△
➡+◎	△	↘+◎	△
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

CHECK! 対空技

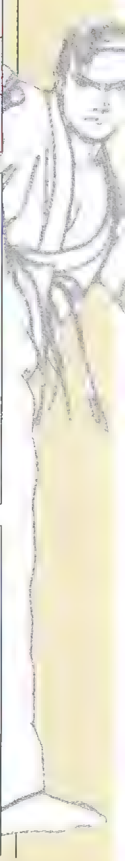
◆しゃがみ強パンチ
◆龍虎乱舞（パワーMAX）

連続技

虎煌拳からスーパーキャンセルで龍虎乱舞を放て!

鬼車を連続技に組み込むのが基本だ。①は近距離なら、鬼車をキャンセルして虎煌拳をつなげてもいい。ただし、覇王至高拳が暴発しやすいため、鬼車と虎煌拳のコマンドは連続で入力しないこと。②は強飛燕疾風脚からの追撃がポイント。暫烈拳がおなじみだが今回は鬼車→桂馬打ちも有効だ。③は龍虎乱舞をつなげる連続技。パワーMAXでないとつながらないぞ。④はカウンターモードのスーパーキャンセルを利用した連続技だ。カウンターモードでは、この他に猛虎 無頼岩をガードさせてからの龍虎乱舞も狙おう。猛虎 無頼岩でガードが崩れたところに龍虎乱舞がヒットする。

連続技	難易度
❶ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→鬼車	★
❷ ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→強飛燕疾風脚→暫烈拳	★★
❸ めくりジャンプ強キック→しゃがみ弱キック×2→鬼車→龍虎乱舞（パワーMAX限定）	★★★
❹ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→強虎煌拳→龍虎乱舞（カウンターモード限定）	★★★



❷ の連続技のポイント

しゃがみ強パンチを放ちながら、飛燕疾風脚の溜めを作る

強飛燕疾風脚で相手を吹き飛ばしても終わりではない

浮いている相手に暫烈拳。空中ふっとばし攻撃も決まる

❹ の連続技のポイント

カウンターモードを発動して、ジャンプ強→近距離立ち強パンチ

強虎煌拳がヒットした瞬間にスーパーキャンセルをかける

すると龍虎乱舞が連続でヒットする。これは決めたい!

怒チーム

IKARI TEAM

レオナ

LEONA

ムーンスラッシャー

↓タメ↑+⊗or□

手刀で相手を斬る。対空技として信頼でき、かわし動作を撃退するのにも使える。

ボルテックランチャー

←タメ→+⊗or□

弱はその場で、強は一歩踏み込んでから攻撃する。ムーンスラッシャーなどで追撃可能。

グランドセイバー

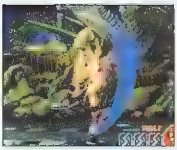
←タメ→+○or△

突進して、手刀で攻撃。ガードされた時の隙は大きい。奇襲で使うなら弱で出そう。

グランディング バスター

強グランドセイバー中に→+△

強グランドセイバーから蹴り上げて追撃する。相手がガードしたときは、出さないこと。

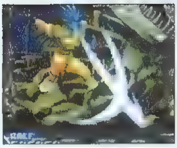


エックスキャリバー

Xキャリバー

ジャンプ中に↓↙←+⊗or□

飛び上がって攻撃する。小ジャンプから強で出すと効果的。これで対空技を潰そう。

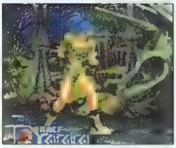


イヤリングばくだん・1

イヤリング爆弾・1

↓↙←+○or△

イヤリングの爆弾を投げる。弱と強のハートアタック後に出すことで、軌道を変更できる。

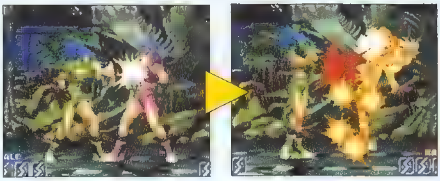


イヤリングばくだん・2:ハートアタック

イヤリング爆弾・2:ハートアタック

←↓↙+○or△（一定時間内に再入力で起爆）

爆弾を相手にセットする技。ヒット後は一定時間経つか、同じコマンドを再び入力させることで爆発させる。起爆させた方がダメージは高い。さらに、爆弾のセット後の相手はガードができなくなる。

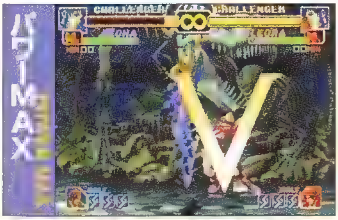


ブイスラッシャー

Vスラッシャー

ジャンプ中に↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

空中から急降下して、相手をVの字に斬る。単発で使ってもいいが、ガードされたときのリスクは大きい。今回もストライクアーチから連続技になるので、狙ってみよう。

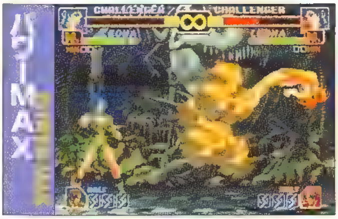


スピードが早くなる。Vの字がはっきり見えるぞ！

リボルスパーク

↓↙←↙↓↘→+◯or△

グランドセイバーと同じモーションで突進してから、相手をつかまえて爆破させる。連続技に組み込めないのが欠点。奇襲として使うならVスラッシャーの方がいい。

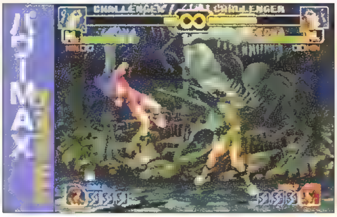


手刀を突き刺す時間が長くなり、大爆発を起こすぞ

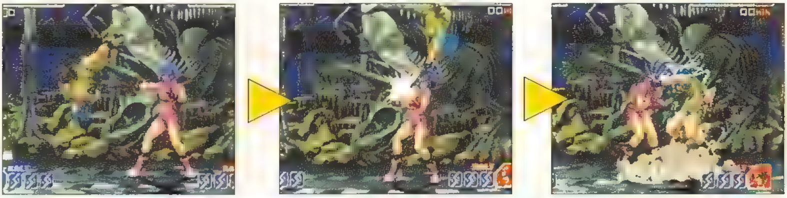
グレイトフルデッド

↓↘→↓↘→+⊗or▢

ジャンプしてから相手をつかみ、体力を奪い去る。遠距離から相手の飛び道具などを避けつつ出すと効果的だ。ガードされても後方に跳ね返るため、反撃は受けにくい。



MAX版はリョウ、ユリ、紅丸に当てると驚異的な威力に！



基本戦術

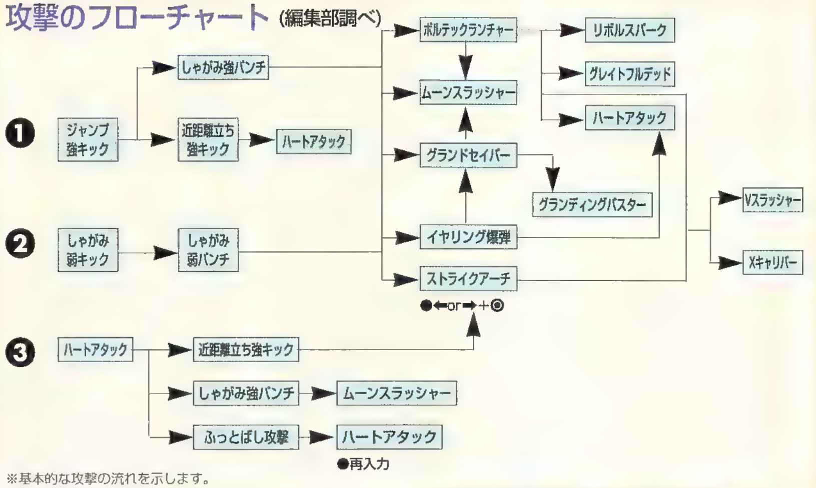
ハートアタックで相手のガードを解かせる!

レオナはハートアタックをいかに決めるかが重要だ。まずは相手に接近することから始めよう。牽制はしゃがみ弱キックと、遠距離立ち強キック。しゃがみ弱キック→ストライクアーチも有効な連係だ。

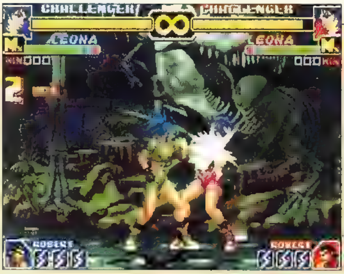
ムーンスラッシャーやしゃがみ強キックでダウンを奪ったら、地面を転がるイヤリング爆弾を投げてから、ジャンプ強キックで飛び込む。こうすれば上下段同時攻撃になるので、相手は防ぎにくい。接近戦では近距離離立ち強キック→ハートアタックを執拗に狙おう。かわし移動後方を使って懐に飛び込んでからや、ダッシュから近距離強キックを当てよう。ハートアタックの後の追撃は下図参照。

怒チーム

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません



近距離立ち強キック→ハートアタックで相手はガード不能に!

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎・◎	◎・◎
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	○	×	○
垂直小、斜めジャンプ	×	○	×	○
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃		○
➡+◉	△	—		—
—	—	—		—
—	—	—		—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

CHECK! 対空技

◆しゃがみ強パンチ
◆ムーンスラッシャー

連続技

ストライクアーチからVスラッシャーを決めろ!

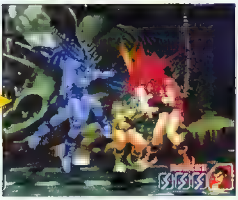
連続技でもハートアタックは外せない。これでガード不能にさせてから連続技を続行するのがポイントだ。①は基本となる連続技。通常はしゃがみ弱キックから狙っていこう。②は本命の連続技だ。ハートアタック後は相手はガード不能の状態になる。そのため、続けて近距離立ち強キックがヒットするぞ。③はストライカーからの簡単な連続技。ロバートが攻撃している間にハートアタックを当てて、吹き飛んだ瞬間に空中で起爆させる。他のストライカーでも試してみよう。④は②を発展させた究極の連続技だ。相手の体力を9割以上奪うほどの威力だ。ハートアタック後は隙の少ない通常技を当てよう。

連続技	難易度
❶ ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→ムーンスラッシャー	★★
❷ ジャンプ弱パンチ→近距離立ち強キック→ハートアタック→近距離立ち強キック→ストライクアーチ→強Vスラッシャー	★★★
❸ ストライカー攻撃(ロバート)→ハートアタック→起爆	★
❹ ジャンプ弱パンチ→近距離立ち強キック→ハートアタック→しゃがみ強パンチ→強ムーンスラッシャー→近距離立ち強キック→ストライクアーチ→Xキャリバー(カウンターモード画面端限定)	★★★

❷の連続技のポイント

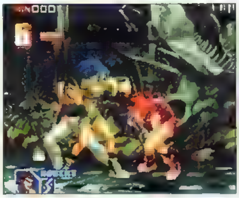
ハートアタック後は近距離立ち強キックを出す。相手は防げない

近距離立ち強キックは1段目をキャンセルしてつなぐこと

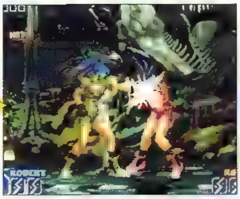


強Vスラッシャーは早めにキャンセルしないと空振りする

❸の連続技のポイント



ロバートの連続技がヒットしたらすぐにダッシュして……



ハートアタックを重ねる。他の技を挟んではダメだ

空中にいるときに起爆させないと、ダメージがない

怒チーム　*IKARI TEAM*

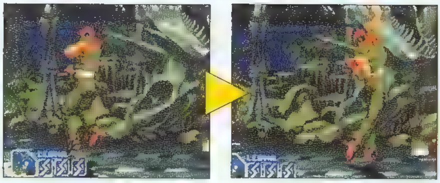
ラルフ

RALF

ガトリングアタック

←タメ→+⊗or□

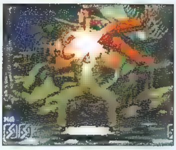
前方に進みながら連続攻撃を繰り出す。しゃがみ強パンチから連続技に組み込もう。ただし、キャラによっては最後の1発が空振りしたり、しゃがんでいる相手に当たらないという欠点もある。空振りすると危険。



スーパーアルゼンチンバックブリーカー

投げ間合いで←↙↓↘→+◯or△

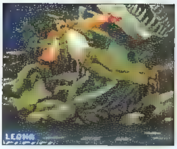
コマンド投げ。使いやすく、通常技から簡単につなげられる。かわし動作から狙おう。



ラルフキック

◯or△（一定時間ボタンを押し続ける）

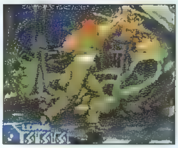
ドロップキックで攻撃する。溜めている間は必殺技が出せないので注意しよう。



バルカンパンチ

⊗or□（ボタン連打）

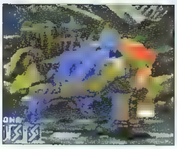
拳を連打して相手を爆発させる。とっさに使いにくいので、対空などには不向き。



ラルフタックル

→↘↓↙←+◯or△

タックルで相手を吹き飛ばす。移動中は飛び道具を消せる。ガードされると隙が大きい。

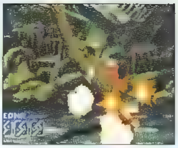


きゅうこうかばくだんパンチ（ちじょう）

急降下爆弾パンチ（地上）

↓タメ↑+⊗or□

飛び上がってから、急降下して攻撃。上昇中にも攻撃判定があるので、対空技になる。



きゅうこうかばくだんパンチ（くうちゅう）

急降下爆弾パンチ（空中）

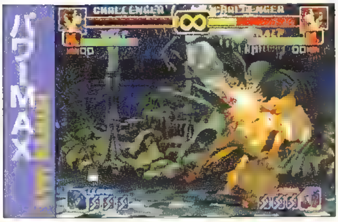
ジャンプ中に↓↘→+⊗or□

空中から急降下して攻撃する。相手の対空技を潰したり、バックジャンプから出そう。

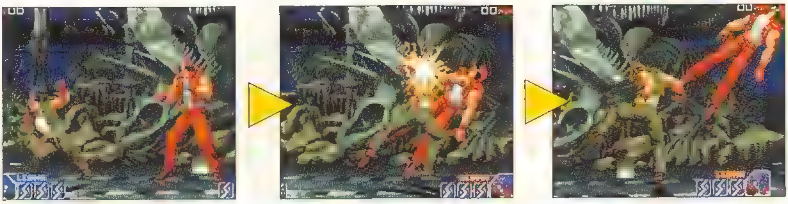
ギャラクティカファントム

↓↘→↓↘→+⊗or□

渾身のストレートパンチを放つ。技の発生に時間がかかるが、出てしまえばガードで防ぐことはできない。また、打撃防御があるので、相手の攻撃を潰すこともできる。



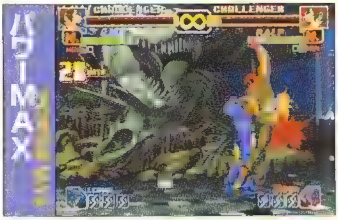
すべてのモーションに打撃防御判定がつく



バリバリバルカンパンチ

↓↘→↘↓↙←+⊗or□

ガトリングアタックとバルカンパンチのコンビネーション。無敵時間が長いのが特徴で、相手の連係への割り込みに使える。しゃがみ強パンチから連続技にしよう。



ヒット数とダメージが上昇。性能はノーマル版と大差ない

うまのりバルカンパンチ

馬乗りバルカンパンチ

↓↙←↙↓↘→+○or△

タックルで相手をダウンさせパンチを連打。技の発生が早く、弱攻撃からつながるのが利点。しかし、ガード後には反撃を受けるため、奇襲として使うのは控えたい。

爆発するようになり、ヒット数とダメージが上がる

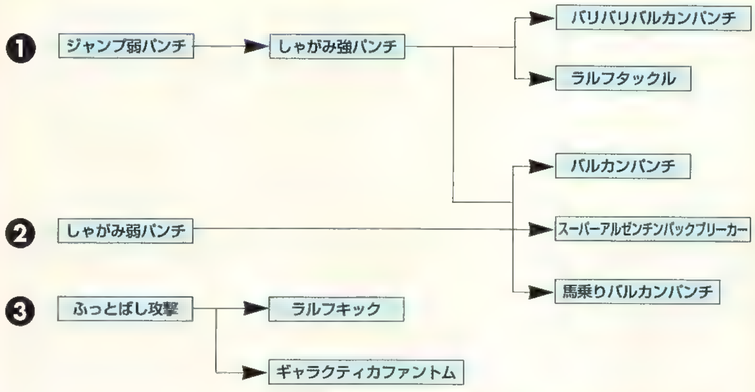
基本戦術

S・A・B(スーパーアルゼンチンバックブリーカー)をいかに決めるかが課題

ラルフはS・A・Bを積極的に狙おう。そのためには、相手をガードで固めておくことが肝心だ。まずは、遠距離立ち強キックと、しゃがみ強パンチで牽制しよう。特にしゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチの連係が有効だ。ガードされたら、ダッシュやかわし移動からS・A・Bを狙うのが効果的だ。

ジャンプふっとばし攻撃や、S・A・Bなどでダウンを奪ってからが勝負。相手の起きあがりにジャンプ強キックか、空ジャンプからS・A・B、近距離立ち弱キック→S・A・Bなどを狙っていこう。また、しゃがみ強キックや、ガードできないギャラクティカファントムを重ねて置くだけでも嫌らしい攻めになるぞ。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	○	○	×
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	○	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	○	
―	―	―	―	
―	―	―	―	
―	―	―	―	

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

相手を簡単に転ばすしゃがみ強キック。これも多用している技だ

CHECK! 対空技

◆急降下爆弾パンチ
◆馬乗りバルカンパンチ

連続技

ガトリングアタックは間合いに注意!

S･A･Bを決める連続技が最重要。他の技よりもまずこれをマスターだ。①は極めて実戦的な連続技。相手がダウンしたときに狙おう。もちろんジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→S･A･Bといった連続技も大切だ。②はしゃがみ強パンチから弱ガトリングアタックを決めるもの。間合いが離れてしまうとガトリングアタックの最後の攻撃が空振りするので注意だ。③はしゃがみ弱パンチから馬乗りバルカンパンチにつなぐ。これも相手の起きあがりに狙おう。④はカウンターモードからつなぐ威力の高い連続技だ。ガトリングアタックからバリバリバルカンパンチをつなぐタイミングを覚えよう。

連続技	難易度
❶ ジャンプ弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→S･A･B	★★
❷ ジャンプ弱パンチ→しゃがみ強パンチ→弱ガトリングアタック	★★
❸ しゃがみ弱パンチ→馬乗りバルカンパンチ	★★
❹ ジャンプ弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→強ガトリングアタック→バリバリバルカンパンチ（カウンターモード限定）	★★★

❶ の連続技のポイント

ジャンプ弱パンチは長い時間攻撃するので、やりやすい

しゃがみ弱パンチ。立ちガードなら、しゃがみ強キックだ

S･A･Bはダウンを奪える。攻撃を続けていこう

❹ の連続技のポイント

しゃがみ弱パンチの時点で溜めができていること!

強ガトリングアタックは1発目でスーパーキャンセル!

ラストはバリバリバルカンパンチで豪快にフィニッシュだ

怒チーム　*IKARI TEAM*

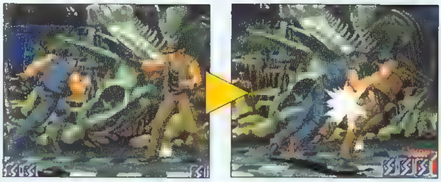
クラーク

CLARK

マウントタックル

←↙↓↘→＋×or□

ダッシュで飛び込み相手をダウンさせる技。ここからクラークリフト、ローリングクレイドル、スーパーリフトのいずれかにつなげられる。この技自体にはダメージはなく、相手はガードできる。連続技に組みこむのは可能だ。



クラークリフト

マウントタックル中に↓↓＋×

相手を持ち上げて、地面に叩きつける。どちらの側の地面に投げるかはランダムだ。

ローリングクレイドル

マウントタックル中に↓↓＋○or△

相手を地面に転がしてダメージを与える。こっちは画面端に追いつめるときに使おう。

スーパーリフト（D・D・T）

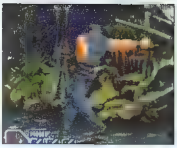
マウントタックル中に↓↓＋□

相手を地面に叩きつける。3つの中ではこの技だけフラッシングエルボーで追撃ができる。

ガトリングアタック

←タメ→＋×or□

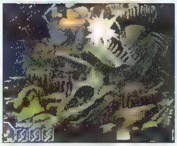
ラルフと比べてスピードが早く、連続技にしやすい。弱より強の方が移動距離がある。



ナパームストレッチ

→↓↘＋×or□

空中にいる相手を捕まえて投げる技。強ガトリングアタックで浮いた相手にも決まるぞ。



フランケンシュタイナー

投げ間合いで→↓↘＋○or△

無敵時間のあるコマンド投げ。この技の後はフラッシングエルボーで追い打ちができる。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

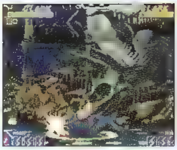
投げ間合いで←↙↓↘→+○or△

コマンド投げ(以下S・A・Bと表記)。間合いが広く、かわし移動からの投げは脅威だ。

フラッシングエルボー

必殺投げ中に↓↘→+×or□

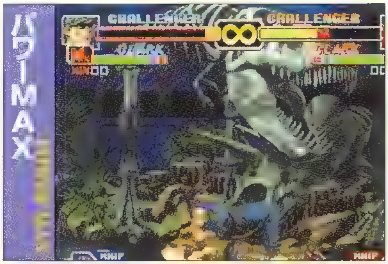
スーパーリフト、フランケンシュタイナー、ナパームストレッチ、S・A・Bからの追撃技。



ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+×or□

S・A・Bの強化版であるコマンド投げ(以下U・A・Bと表記)。コマンドが長いので、かわし移動や、空ジャンプから狙っていこう。技が発生するときに無敵時間があるのも特徴だ。ダウンした相手に近づき、起きあがりを投げてしまう戦法も有効だ。あらゆる場面で狙っていこう。

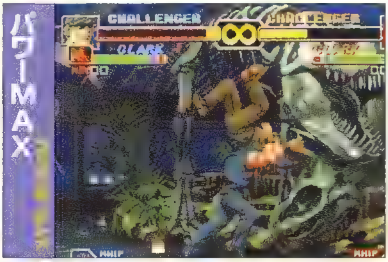


相手を投げる回数が増え、ダメージアップ。最後はクラーク・スパークというヘンな技を出す……

ランニングスリー

←↙↓↘→←↙↓↘→+○or△

ダッシュで近づき、相手を担ぎ上げて投げる。弱より強の方が無敵時間が長い。連続技に組み込めないので、ストライカー攻撃の追い撃ちとして使うのが最適。無敵時間を利用して、至近距離から狙うのもいいだろう。ガードされると隙ができてしまうので、乱用は控えること。



相手を3回地面に叩きつけるようになり、ダメージがアップ。攻撃時間が非常に長くなる

基本戦術

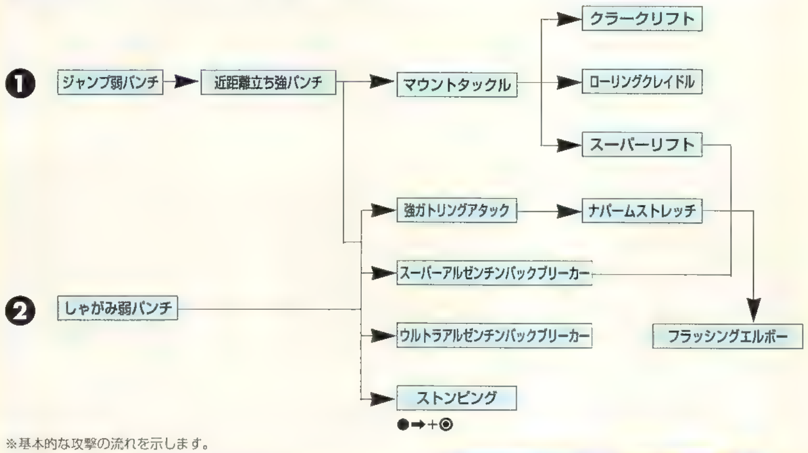
かわし移動からS・A・B（スーパー・アルゼンチン・バックブリーカー）を狙おう！

クラークも基本的にはラルフと同じ戦法が通用する。中間距離で遠距離立ち強キック、しゃがみ強キックで牽制しつつ、かわし移動前方や空ジャンプからS・A・Bを決めよう。たまにふっとばし攻撃を狙うといいぞ。

しゃがみ強キックやS・A・Bでダウンを奪ったら、ジャンプ攻撃、かわし移動後方→S・A・B、しゃがみ強キックで攻める。この場面でもS・A・Bを決めることを重視しよう。

また、カウンターモードでの戦い方も重要だ。クラークはかわし移動攻撃のリーチが非常に長く、これをキャンセルしてマウントタックルや、S・A・Bにつなぐ。ダメージも高く相手にとっては脅威になるだろう。

攻撃のフローチャート（編集部調べ）



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	◎	◎・×	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	×	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃		×
➡+◎	×	—		—
—	—	—		—
—	—	—		—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

カウンターモードのかわし移動攻撃は強力。ここから連続技へ

CHECK! 対空技

◆ジャンプ強キック
◆ナパームストレッチ

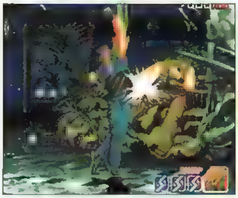
連続技

ガトリングアタックで浮かせた相手に追撃!

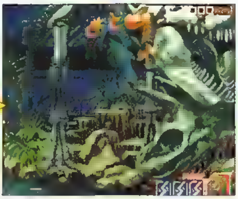
S・A・Bを組み込んだ連続技だけでは面白みに欠けるので、他の必殺技を組み込んだ連続技を紹介する。①は当然S・A・Bでも可能。マウントタックルからの連係は、スーパーリフトにつなぐのがダメージが高い。②は浮いた相手をナパームストレッチでつかまえる独特の連続技だ。なお、飛び込みからの連続技はジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→ストンピングもオススメ。これは威力が低いが、気絶させやすい。③と④はカウンターモード専用。④は弱ガトリングアタックをスーパーキャンセルして、U・A・Bにつなぐ。これはワンボタンで超必殺技を出せる設定にしてチャレンジしよう。

連続技		難易度
1	ジャンプ弱パンチ→近距離立ち強パンチ→マウントタックル→スーパーリフト→フラッシングエルボー	★★
2	ジャンプ弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→強ガトリングアタック→ナパームストレッチ→フラッシングエルボー	★★
3	かわし移動攻撃→ウルトラアルゼンチンバックブリーカー（カウンターモード限定）	★★
4	しゃがみ弱パンチ→弱ガトリングアタック→ウルトラアルゼンチンバックブリーカー（カウンターモード限定）	★★★

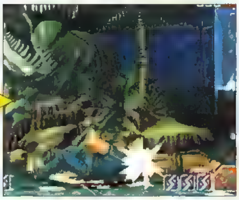
2 の連続技のポイント



しゃがみ弱パンチの時点で溜めは終了させてつなごう



強ガトリングアタック後はナパームストレッチを入力



ナパームストレッチからフラッシングエルボーを決めろ！

4 の連続技のポイント

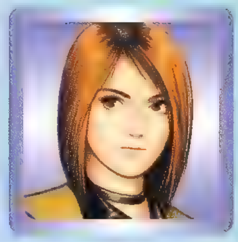
しゃがみ弱パンチは相手の起き上がりに重ねるといい

弱ガトリングアタックの1発目でキャンセルをかける

U・A・Bで捕まえる。コマンドが長いので、かなり難しい

怒チーム

IKARI TEAM



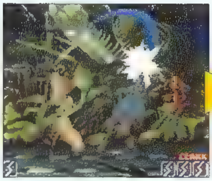
ウィップ

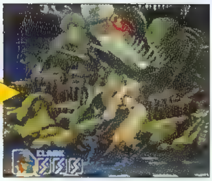
WHIP

ブーメラン・ショット

←↙↓↘→+⊗or□

技のコード名は「SC」。上空に向けて2回ムチを振るう。2発目がヒットすると、相手をつかんで投げつける。対空に使えるし、連続技にもなる。ストリングス・ショットと並んでウィップの得意技だ。

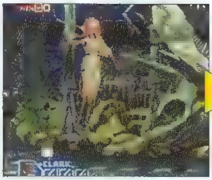




アサシン・ストライク

→↓↘+⊗〜△で出現位置が変化

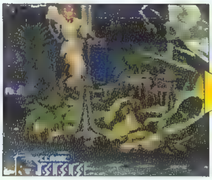
技のコード名は「BB」。ムチを使って上空から攻撃をしかける。ボタンによって出現位置が変更可能。飛び上がるときにも攻撃判定がある。隙はあるが、フック・ショットと使い分けて相手を撹乱していこう。

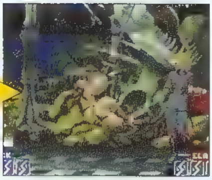


フック・ショット

ジャンプ中に↓↙←+⊗or□

技のコード名は「風」。ジャンプ中にムチを上空に引っかけて、本体が攻撃をする。ガードされても着地に隙がなく、反撃を受けにくい。また、相手の近くで使えば背後にすり抜けられる。ジャンプ攻撃と併用しよう。





ストリングス・ショット・タイプA

→↘↓↙←+⊗（押し続けでタメる）

技のコード名は「優越」。ムチを構えてから2回振る。1発目はリーチの短い上段攻撃、2発目がリーチの長い中段攻撃になる(しゃがみガード不可)。なお、ストリングス・ショットはCタイプまで、ボタン押し続けで待機できる。

ストリングス・ショット・タイプB
→↘↓↙←+○（押し続けでタメる）

技のコード名は「力」。ムチを構えてから、2回振るって攻撃する。1発目はリーチの短い上段攻撃、2発目はリーチの長い上段攻撃になる。2発目がヒットすると相手を引き寄せるので、攻め続けられる。

ストリングス・ショット・タイプC
→↘↓↙←+□（押し続けでタメる）

技のコード名は「勝利」。ムチを構えてから、2回振るって攻撃する。1発目はリーチの短い上段攻撃、2発目がリーチの長い下段攻撃になる。ヒット後は相手を引き寄せて、足蹴り連打でダメージを与える。

ストリングス・ショット・タイプD
ストリングショット待機中に△

コード名は「アメ」。待機状態を解除する。「アメとムチ」の「アメ」という意味。

デザートイーグル
←↓↙+×or□（8回目はマガジン取り換え）

ダメージ0のオマケ技。連打すれば最大7ヒット。投げ技でダウンしている相手に狙おう。

ソニック・スローター
↓↙←↙↓↘→+×or□

技のコード名は「KW」。ムチを連打して攻撃する。1発でもヒットすれば、相手を引き込んで全部ヒットする。発生時に無敵時間があり、相手の連係の割り込みや対空技としても役立つ。また、通常技から連続技にできるので使用頻度は高い。ウィップの超必殺技はこのひとつだけだ。

ムチの連打の回数が増え、ダメージがアップ。ノーマル版と同じく間合いは狭いままだ

怒チーム

基本戦術

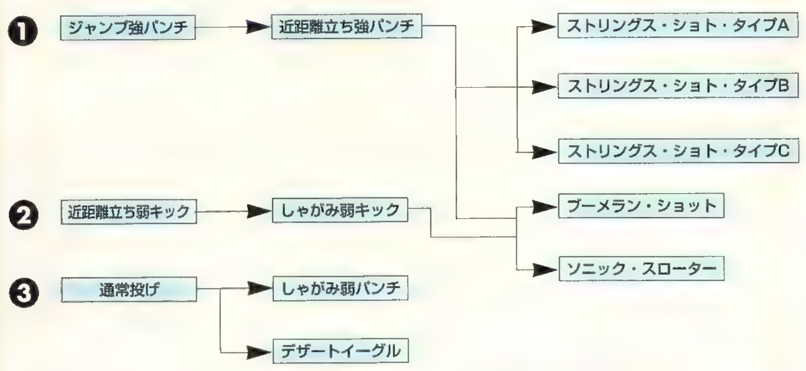
ガードできない魔法のジャンプ強パンチを使え！

ウィップは遠距離攻撃のエキスパートだ。反面、接近戦があまり得意ではないので、相手に近づかれないようにしていこう。遠距離では垂直ジャンプ強パンチや、フックショットで奇襲するといい。ムチを振るう通常技や、ストリングショットはかわし動作で避けられると危険だ。多用はできないぞ。

ジャンプ強パンチの攻撃が重要だ。ムチが相手の足に当たるように調節すると、相手はこの技をガードできなくなるのだ。

ダウンを奪ったら、ストリングスショットを使おう。中段攻撃のタイプAと、下段攻撃のタイプCで2択攻撃だ。技を待機させてタイミングをずらすのも有効だ。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)

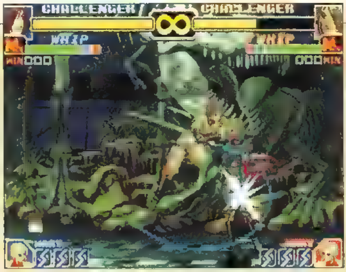


※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	◎	×・×	×
しゃがみ	×	◎	◎・◎	×
垂直通常ジャンプ	×	○	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×	
➡+Ⓧ	×・×・×・×・×			
—	—	—	—	
—	—	—	—	

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



ジャンプ強パンチは相手の足下を狙うとガード不能に！

CHECK! 対空技

◆垂直ジャンプ強パンチ
◆ブーメランショット

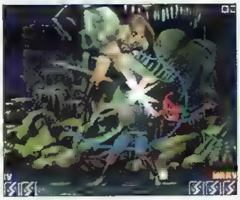
連続技

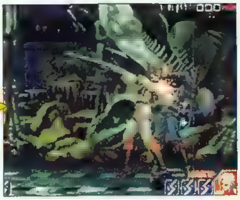
ブーメランショットで相手を吹き飛ばせ!

連続技にはブーメランショットを組み込もう。①は投げやしゃがみ強キック後にしゃがみ弱パンチを当てよう。ウィップの通常投げは投げはずしができない上に、ダウン時間が長く強力だ。また、ダウンしている相手にはデザートイーグルも決めることができる。②が基本となる連続技。ジャンプ強パンチは当然、ガード不可を狙おう。近距離立ち強パンチ後はソニック・スローターをつなげてもいい。③は②の応用技。ブーメラン・ショットはしゃがみ弱キックからつながることも覚えておこう。④はブーメラン・ショットの1発目をスーパーキャンセルして、ソニックスローターにつなぐ。かなり素早い入力が必要だ。

連続技	難易度
❶ 通常投げ→しゃがみ弱パンチ	★
❷ ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→ブーメラン・ショット	★★
❸ めくりジャンプ強パンチ→近距離立ち弱キック×2→しゃがみ弱キック→ブーメラン・ショット	★★★
❹ ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→ブーメラン・ショット→ソニック・スローター(カウンターモード限定)	★★★

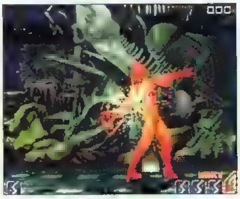
❷の連続技のポイント

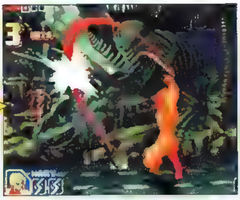

ジャンプ強パンチは相手の足下を狙ってガード不能にする

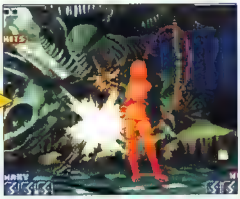

これがガードされたら、再びジャンプ強パンチを狙おう

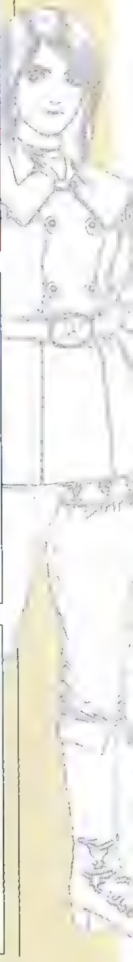
ブーメランショットで相手を放り投げる。爽快な連続技だ

❹の連続技のポイント


近距離立ち強パンチを当てるまでは、②と同じだ


ブーメラン・ショットは1発目でキャンセルしないとダメ


ソニック・スローターで相手を引き込み大ダメージだ!



サイコソルジャーチーム *PSYCHO SOLDIER TEAM*

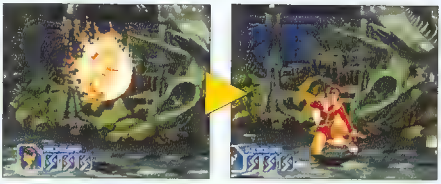
麻宮アテナ

ATHENA ASAMIYA

フェニックスアロー

ジャンプ中に↓↙←+○or△

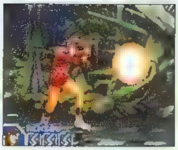
回転してから体当たりをする。弱は降下角度が急、強は降下角度は緩やかで最後にキックを放つ。相手を飛び越えて強で出すと効果的だ。また、ジャンプ攻撃、連還腿、バックステップからも出せる。



サイコボールアタック

↓↙←+×or□

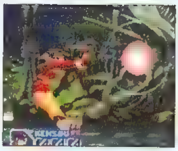
使いやすい飛び道具。遠距離から牽制用に使ったり、通常技からキャンセルで出そう。



サイコシュート

←↙↓↘→+×or□

ヒット後に相手を浮かせる飛び道具。しかし隙があり、浮かせた後の追撃も難しい。



サイコリフレクター

→↘↓↙←+○

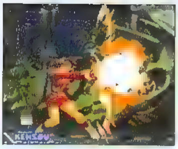
相手の飛び道具を跳ね返す技。この技自体にも攻撃判定があり、ダウンを奪える。

ニューサイコリフレクター

ν サイコリフレクター

→↘↓↙←+△

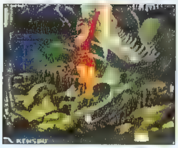
サイコリフレクターと同じく飛び道具を返す技。攻撃が強化されていて多段ヒットする。



サイコソード

→↓↘+×or□(空中入力可能)

上昇しながら攻撃する対空技。空中も出せる。ジャンプ攻撃後に出して連続技にしよう。



サイキックテレポート

↓↘→+○or△

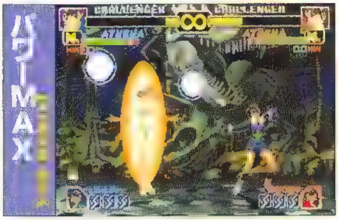
高速で移動する。技の出始めと終わりに隙があるが、移動中は無敵。相手の背後に回ろう。

ATHENA ASAMIYA

シャイニングクリスタルビット

→↘↓↙←→↘↓↙←+⊗or▢（空中入力可能）

ビットがアテナの体を周回し、触れた相手にダメージを与える。空中でも出せるので。ジャンプ攻撃や連還腿から狙おう。ガードされても相手の体力をかなり削る。

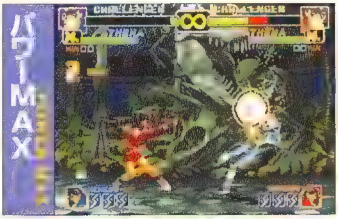


ビットが大きくなる。ランダムでアテナが水着姿に！

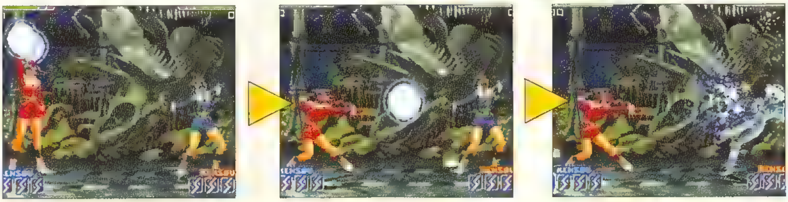
クリスタルシュート

シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+⊗or▢

ビットを切り離して投げる。ボタン押しっぱなしで待機状態。地上では弱で出すと直進し、強で出すと斜め上に飛ぶ。空中発射は弱と強の区別なく斜め下に飛んでいく。



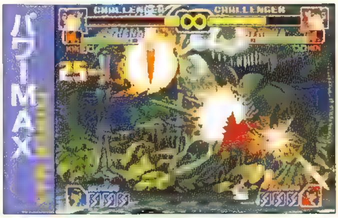
MAX版はビットがオレンジ色になり、多段ヒットする



フェニックスファングアロー

ジャンプ中に↓↘→↓↘→+○or△

フェニックスアローを4連発する技。ガードされると反撃されるが、削りの量はすさまじい。あまり意味はないが、三角跳びから出すと見た目が派手になって面白いぞ。



フェニックスアローを6連発する。削りの量もスゴイ！

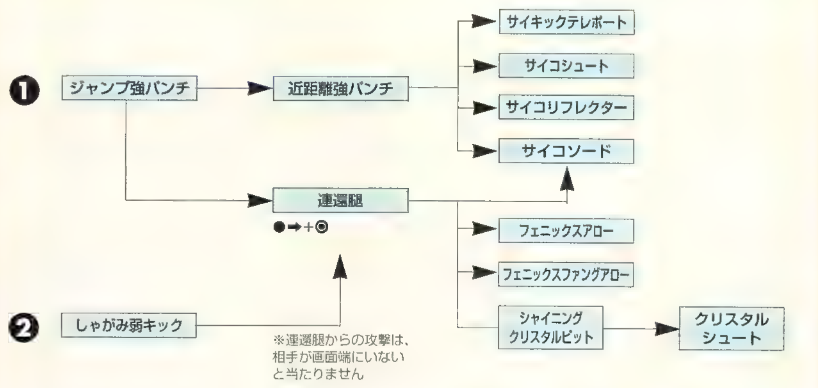
基本戦術

サイキックテレポートで奇襲する!

アテナは機動力を活かして相手を攪乱させていこう。中間距離では遠距離立ち強パンチとしゃがみ強キックで牽制だ。接近したらしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックで相手をガードさせてから、サイコボールで固めたり、サイキックテレポートで相手の背後に回って攻める。接近戦では連還腿も使おう。

ジャンプから攻めるときは、相手を飛び越してからの強フェニックスアロ一や、フェニックスボムを狙う。冷静にガードする相手には、弱フェニックスアローで相手の足下に着地して、投げてしまおう。また、空中シャイニングクリスタルビットで相手の対空技を潰したり、空中ふっとばし攻撃で攻めるのも有効だ。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	○	×	○	×
垂直小、斜めジャンプ	○	×	○	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	○	
➡+◎	×・○	空中⬇+◎	○	
—	—	—	—	
—	—	—	—	

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

通常技をガードさせてから、サイキックテレポートだ！

CHECK! 対空技

◆サイコソード
◆サイコリフレクター

連続技

連還腿を使った華麗な連続技

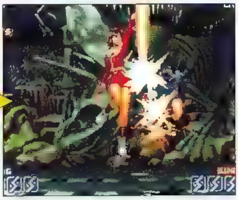
連還腿から空中必殺技をつなげていくと美しい。①②はともに連環腿を組み込んだ連続技。①は画面端なら最後を強サイコソードや、空中シャイニングクリスタルビット、フェニックスファングアローにしてもヒットする。②はサイキックテレポートで背後に回ってから狙うといい。③はサイコシュートで浮いた相手をサイコボールで拾う連続技だ。遠距離からたまに狙うと効果がある。なお、画面端で弱サイコシュートがヒットした場合は、強サイコソードで簡単に追い打ちできる。④はストライカーを含めた連続技。相手を空中に吹き飛ばしたところを追撃していくぞ。相手を浮かせるストライカーから狙ってみよう。

連続技	難易度
❶ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→連還腿→強フェニックスアロー(画面端限定)	★★
❷ 近距離立ち強パンチ→連還腿→強サイコソード	★
❸ 弱サイコシュート→強サイコボール（画面端限定）	★
❹ ストライカー攻撃(キング)→強サイコソード→空中シャイニングクリスタルビット（カウンターモード限定）	★

❷ の連続技のポイント

近距離立ち強パンチはしゃがみ強パンチにしてもOK

ヒットなら連還腿につないで、2発目をキャンセル



強サイコソードなら画面中央でも当てることができる

❹ の連続技のポイント

キングの攻撃は、アテナの近くでヒットさせること

すぐに強サイコソードを当ててキングと一緒に上昇する

キング最後の攻撃と同時にシャイニングクリスタルビット

サイコソルジャーチーム PSYCHO SOLDIER TEAM

椎 拳崇

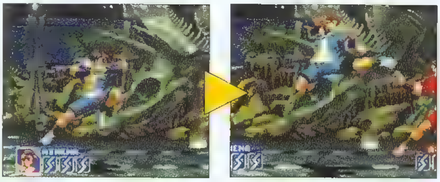
SIE KENSOU

りゅうれんが ちりゅう

龍連牙 地龍

←↙↓↘→+×

突進しながら3連続攻撃。近距離攻撃からつなげていくのが主な使い方だ。技の発生が早いので、かわし移動してきた相手を撃退するのにも使える。ただし、ガードされると反撃を受けるため、奇襲には不向きだ。

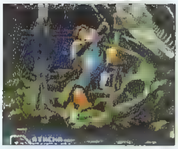


りゅうれんが てんりゅう

龍連牙 天龍

←↙↓↘→+□

上昇しながら攻撃する。対空技として使えるし、近距離強攻撃から連続技にしてもいい。



りゅうがくさい

龍顎砕

←↓↙+○or△

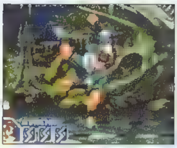
上昇しながら蹴りを放つ。龍連牙天龍と同じく、対空や連続技に使っていこう。

りゅうれんだ

龍連打

→↓↘+×or□

拳を連打する。浮いた相手には追撃できる。また、強はボタン連打でヒット数が増える。

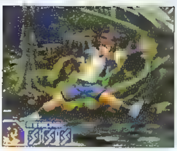


せんしっぽ

箭疾歩

↓↙←+×or□

大きく踏み込んでからの突き。連続技や奇襲技として役立つ。弱で出せば隙は少ない。

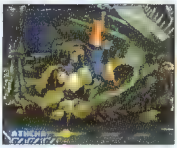


せんきゅうたい

穿弓腿

↓↘→+○or△

相手を浮かす技。地上で当てた場合は追撃できないが、空中で当てた場合は追撃可能だ。

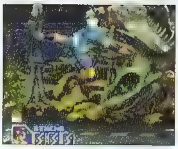


りゅうそうげき

龍爪撃

ジャンプ中に↓↙←+×or□

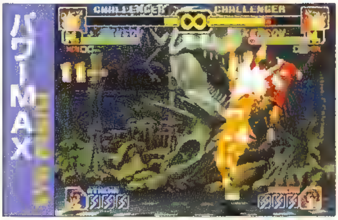
空中から急降下して攻撃する。ガードされても間合いが離れるので反撃を受けにくい。



しんりゅうせいおうれっきゃく
神龍凄煌裂脚

↓↘→↘↓↙←+○

龍連牙地龍から龍顎砕につないでいく技。発生が遅く連続技には組み込めない。ガードされてしまうと大きな隙ができるのも欠点。相手の隙に合わせて使うのが無難だ。

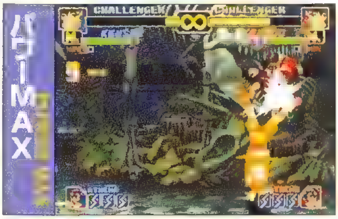


パワーMAXの神龍天舞脚と同じ技に変化する

しんりゅうてんぶきゃく
神龍天舞脚

↓↘→↘↓↙←+△

龍連牙天龍から龍顎砕につなぐ。出始めに上昇するので、対空技としても使える。また近距離強パンチから連続技になるため、神龍凄煌裂脚よりもこっちを使っていこう。

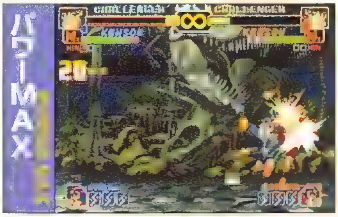


ラストの龍顎砕のヒット数が増える。無敵時間もある

ちょうりゅうれんけん
超龍連拳

↓↘→↓↘→+×or□

龍連打の強化版だ。ガードされても間合いが離れ、反撃を受けにくい。中間距離から単発で出すだけでも効果的だ。連続技にもできる高性能の技だが、ダメージは低い。



ヒット数とダメージがアップ。積極的に狙おう!

基本戦術

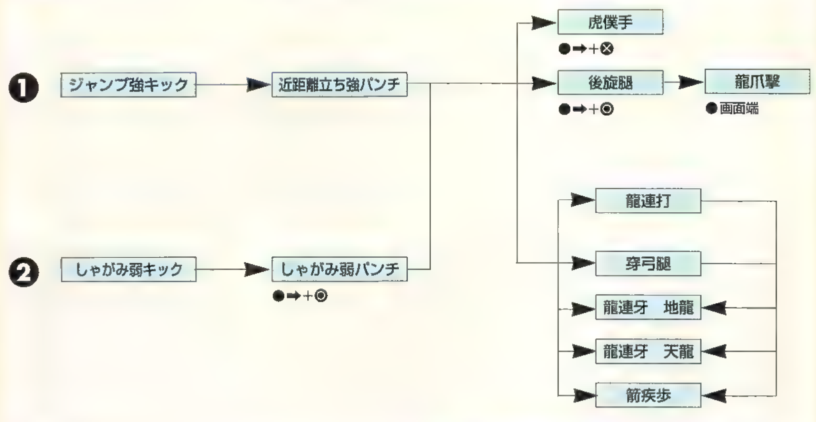
龍連打連発でガードクラッシュさせる!

拳崇は強力な戦法を持ったキャラだ。はじめは遠距離立ち弱キック&強キックで間合いを計りつつ攻めよう。相手に近づくにはしゃがみ強キック→弱箭疾歩が簡単だ。

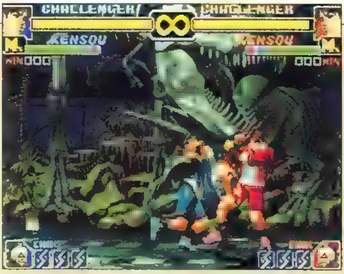
接近してからは近距離立ち強パンチ→龍連打の連係が非常に強力。これを繰り返すと相手は連続ガードとなり、ガードキャンセルを使わない限りは脱出不可能となる。防ぎ続けると相手はガードクラッシュして、龍連打が決まり、さらに追撃することができるのだ。

龍連打でダウンした相手にはしゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ→龍連打を重ねてみよう。しゃがみ弱キックがヒットしたなら、そのまま連続技をスタートだ。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません



近距離立ち強パンチ→龍連打の猛威。ちょっと卑怯？

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×・◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	○	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	○	○	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃		○
→+⊗	△	→+◉		○
—	—	—		—
—	—	—		—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

CHECK! 対空技

◆龍顎砕
◆龍連牙 天龍

連続技

穿弓腿で浮かせて追撃する!

アーケード版では画面端で龍連打→穿弓腿で浮かせた相手に、穿弓腿を繰り返し当てることが可能だった。だが、PS版ではできなくなっているので気をつけよう。①は基本的な連続技。遠距離立ち強パンチで牽制し、当たったら龍連牙 地龍につなげるだけでもいいぞ。②は穿弓腿を除いても成立。なお穿弓腿は単発で当てた場合は追撃できないので注意しよう。③は特殊技の後旋腿からしゃがみ弱パンチを目押しでつなげるのがポイント。④はカウンターモードから、弱箭疾歩をスーパーキャンセルして神龍天舞脚につなげる。ジャンプ攻撃からはつながらないので要注意。

連続技	難易度
❶ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→龍連牙 地龍	★
❷ 近距離立ち強パンチ→龍連打→穿弓腿→龍連牙 天龍	★★
❸ 遠距離強パンチ→後旋腿→しゃがみ弱パンチ→龍連牙 天龍（画面端限定）	★★★
❹ しゃがみ弱パンチ→弱箭疾歩→神龍天舞脚（カウンターモード限定）	★★★

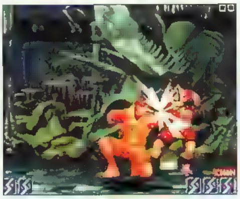
❷ の連続技のポイント

龍連打はボタンを連打してヒット数を上げること

浮いたら穿弓腿で拾う。直接龍連牙 天龍を当ててもいい

再び穿弓腿は当たらなくなったので、龍連牙 天龍で拾おう

❹ の連続技のポイント



しゃがみ弱パンチを連続ヒットさせよう

箭疾歩の1ヒット目をスーパーキャンセルして……

相手が吹き飛んだところを神龍天舞脚で追撃する!

サイコソルジャーチーム *PSYCHO SOLDIER TEAM*

鎮 元斎

CHIN GENTSAI

サイコソルジャーチーム

ひょうたんげき
瓢箪撃

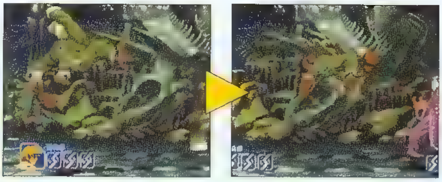
↓↙←+⊗or□

瓢箪を投げて攻撃する。弱は1発、強は上段下段の2発になる。主に弱を連係に組み込んでいこう。強をむやみに放つと飛び込まれてしまう恐れがあるぞ。強は近距離立ち強パンチから連続技専用として使おう。

りゅうりんほうらい
柳燐蓬莱

→↓↘+⊗or□

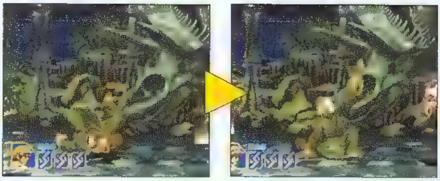
飛び上がって攻撃する。弱はその場から、強は歩いてから飛び上がる。打撃防御があり相手の技を潰すことができる。弱は対空技に、強は連続技専用に使おう。酒を飲んでから使うと轟炎招来・改に変化する。



かいてんてきくうとつけん
回転的空突拳

←↙↓↘→+○or△

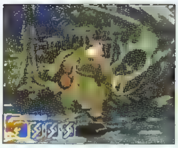
地面を転がってから攻撃する。弱より強の方がスピードがあり、移動距離が長い。相手の飛び道具や、上段技をくぐりぬけて攻撃しよう。この技は酔管巻翁と望月酔から→+○or△でも出せる。



すいかんかんおう
酔管巻翁

↓↓+⊗or□

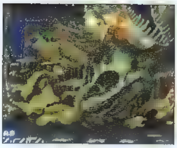
弱で下半身が、強で上半身が無敵になる技だ。⊗○□△の同時押しで技を中断する。



ちょうしゅうりくぎょ
蝶襲鯥魚

→+⊗or□

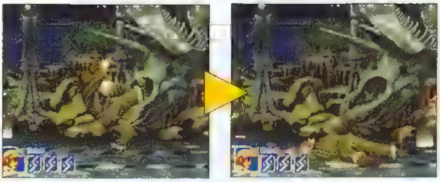
酔管巻翁から大きく飛び上がって体当たりをする。ガード後の隙はかなり大きい。



ぼうげつすい
望月酔

↓↓+○or△

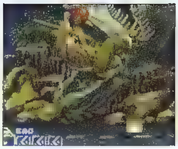
パタンと寝る技。寝ている間は移動可能だ。上段攻撃はかわせるが下段攻撃はくらう。一度寝ると、一定時間経つか、派生技を出さないと元に戻らない。酔管巻翁と併用して、相手を惑わそう。



ろうじゃはんほう
龍蛇反蹦

望月酔中に↑+○

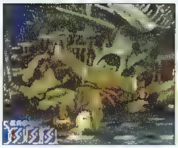
蝶襲鮭魚と同じく、体当たりで攻撃する。望月酔で相手の技をかわした直後に狙おう。



りぎょはんほう
鯉魚反蹦

望月酔中に↑+△

後方に回転しながら蹴りを放つ。望月酔からはこっちをメインに使おう。対空技になる。



すいはいこう
酔杯靠

↓↘→+×or□

酒を飲む。酒を飲んだあとは酔杯靠が噴炎口に、柳燐蓬莱が轟炎招来・改に変化する。酒を飲むときにも攻撃判定があり、ダメージを与えられる。相手がダウンしている間に酒を飲んでおくといいだろう。

ふんえんこう
噴炎口

酔杯靠後に↓↘→+×or□

斜め上空に向けて炎を放つ。弱は1発、強は2発の炎を吐き出す。相手にヒットするとダウンを奪えるぞ。技が出るのが早く、対空技や連続技に使える。一度使ったら、もう一度酒を飲まないと使えない。

ごうえんしょうらい・かい
轟炎招来・改

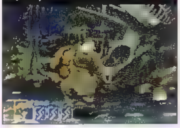
酔杯靠後に→↓↘+×or□

炎を放ちながらの柳燐蓬莱。弱より強の方がヒット数が多い。爆発してから技を出すため、連続技にはなりにくい。ガードされると反撃を受ける。強より隙の少ない弱をメインに使っていこう。

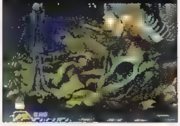
酔管巻翁からの連係図

無敵技の酔管巻翁からは2種類の技が出せる。相手の攻撃をかわしたら、追加攻撃だ。相手に読まれた場合は、✕○□△で技を中段するのが賢明だ。

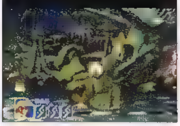
酔管巻翁
↓↓+✕or□



蝶襲鯱魚
→+✕or□



回転的空突拳
→+○or△

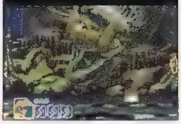


望月酔からの連係図

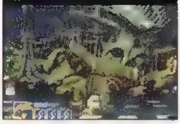
望月酔で寝てからは、3種類の技が出せる。相手の技をかわしたら、龍蛇反蹦や回転的空突拳を狙おう。寝ているところに攻撃してきたら、鯉魚反蹦で反撃するのがオススメだ。

望月酔
↓↓+○or△

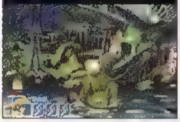
龍蛇反蹦
↑+○



鯉魚反蹦
↑+△



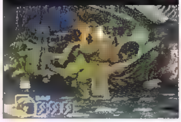
回転的空突拳
→+○or△



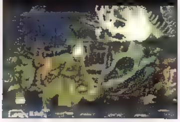
酔杯靠からの連係図

酔杯靠で酒を飲んだ後は、すぐに技を出さずにチャンスをうかがおう。噴炎口を対空にするのがベター。轟炎招来・改はムリに使う必要はない。

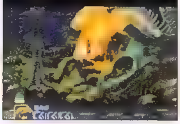
酔杯靠
↓↘→+✕or□



噴炎口
↓↘→+✕or□



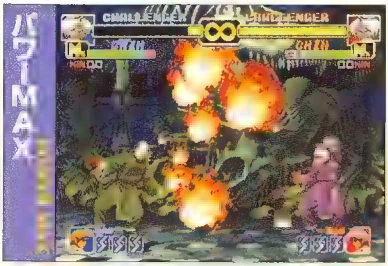
轟炎招来・改
→↓↘+✕or□



ごうらんえんぽう
轟欄炎炮

↓↘→↓↘→+⊗or▢

噴炎口の強化版。多段ヒットする炎を吐く。弱は斜め上に、強は真横に炎を放つ。発生が遅くなったため、画面端以外では、連続技に組み込めなくなった。また、ガードされた場合は間合いが離れるようになり、体力をそれほど削れない。対空や牽制として使っていこう。

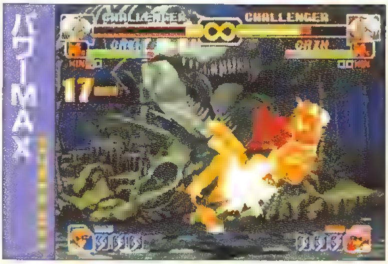


弱と強で炎の軌道が同じになり、攻撃範囲が広くなった。発生も早くなるので連続技にできる

ごうえんしょうらい
轟炎招来

↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

酒を飲んだ後、爆発を起こしながら攻撃を繰り出していく。酒を飲むモーションが入るため、連続技にできないのが欠点。ガードされた場合も反撃を受けてしまう。よって奇襲として使うのではなく、相手の隙に合わせるように使おう。ゲージはこの技より轟欄炎炮に使うのがいい。



ヒット数とダメージはアップするが、酒を飲む時間が長くなる。そのため潰されやすい

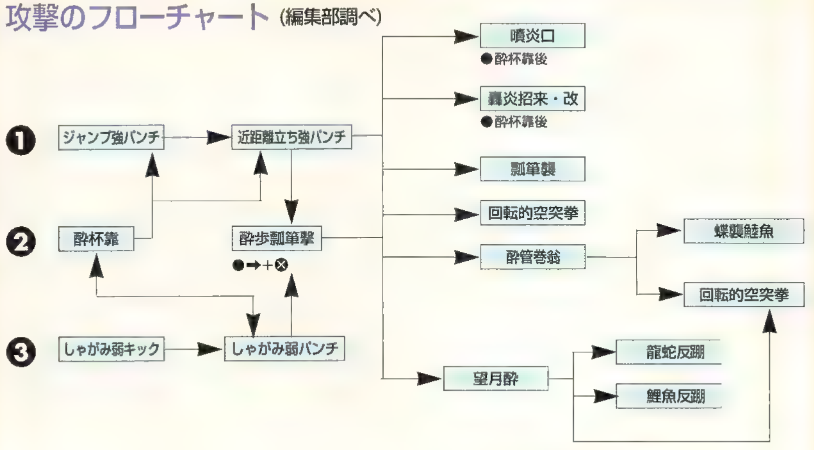
基本戦術

酔歩瓢箪襲でトリッキーに攻める!

鎮は遠距離立ち強パンチと弱瓢箪撃で牽制していこう。相手が遠距離立ち強パンチをしゃがみガードしたら、キャンセルをかけずに酔歩瓢箪襲を出そう。この場合は中段攻撃になって、しゃがみガードの相手を潰せる。また、通常技キャンセルから酔歩瓢箪襲を出すと、必殺技につなげることが可能だ。トリッキーに攻めたいならこの連係をマスターしよう。

一度近づいたらジャンプ強パンチで飛び込もう。立ちガードならしゃがみ弱パンチから連続技を狙い、しゃがみガードなら小ジャンプ強パンチをヒットさせる。まとわりつくように攻撃だ。その他、接近戦では望月酔→鯉魚反跚や酔管巻翁→回転的空突拳も使おう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)

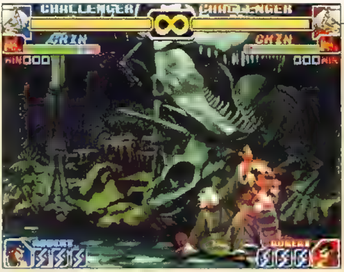


※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	×	◎	×・×
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	×・◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×・×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×・×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃		×
➡+⊗	△	—		—
—	—	—		—
—	—	—		—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



弱回転的空突拳はガードされても隙がない。多用しよう!

CHECK! 対空技

◆弱柳燐蓬莱
◆弱轟欄炎炮

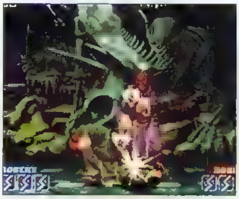
連続技

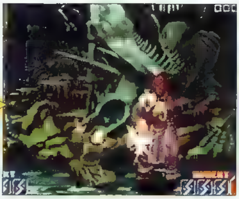
ジャンプ強パンチから柳燐蓬莱を狙え!

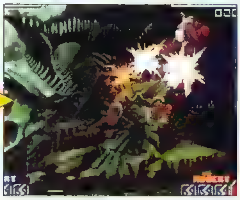
柳燐蓬莱を使った連続技が重要だ。①は下段攻撃から強柳燐蓬莱までつなげられるので、使用頻度が高い。相手の起きあがりに重ねたり、ジャンプ強パンチから狙っていこう。②は飛び込みからの基本的な連続技。強瓢箪撃は相手が画面端にいないと、2発目が空振りするので注意しよう。近距離立ち強パンチ後は、強柳燐蓬莱や酔管巻翁→蝶襲鮭魚という連続技も可能だ。③はあらかじめ酔杯靠で酒を飲んでから決める。④はストライカーからの追撃だ。ロバートが攻撃中に弱瓢箪撃を当て、吹き飛んだところに強轟欄炎炮を合わせよう。他のストライカーの追撃後も轟欄炎炮がベストだ。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強柳燐蓬莱	★★
❷ ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→瓢箪撃	★★
❸ 酔杯靠→ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→噴炎口	★★
❹ ストライカー攻撃(ロバート)→弱瓢箪撃→強轟欄炎炮	★★

❶ の連続技のポイント


酔歩瓢箪撃を多用すると、しゃがみ弱キックを当てやすい


意外にしゃがみ弱パンチにつなぐのは難しいぞ


柳燐蓬莱は必ず強で出して大ダメージを与えよう

❹ の連続技のポイント

めくりジャンプ強パンチなどからロバートを呼ぼう

弱瓢箪撃なら少し離れたところからも攻撃が当たる

ロバートの攻撃で吹き飛んだ相手に、強轟欄炎炮がヒット

サイコソルジャーチーム *PSYCHO SOLDIER TEAM*

パオ
包

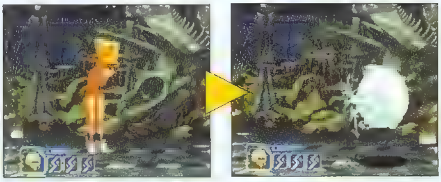
BAO

サイコボールアタック フロント ↓↙←+⊗

まっすぐ進む飛び道具。発動と弾速度が遅いのが難だが、近距離での連係に役立つ。ただし、連続技にはできない。遠距離からこの技で牽制し、飛んできた相手をライズで撃退することもできる。

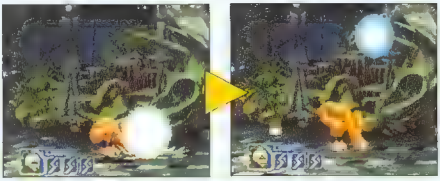
サイコボールクラッシュ フロント ↓↙←+◻

サイコボールアタック・フロントと同じ軌道で体当たりをする。ガードされてしまうと着地するときに大きな隙が残る。技の発動が早く、あらゆる通常技からつながるのが長所。連続技専用として使っていこう。



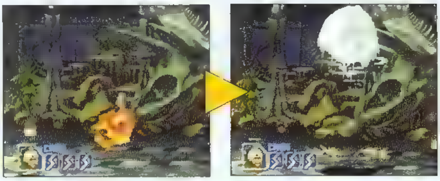
サイコボールアタック ライズ ↓↘→+⊗

真上に飛ぶ飛び道具。対空技に使いたいところだが、弾速度が遅いため先に攻撃を受けてしまうことも多い。中間距離からたまに出していき、相手の飛び込みを牽制するように使っていこう。



サイコボールクラッシュ ライズ ↓↘→+◻

サイコボールアタック・ライズと同じ軌道で、真上に飛び上がる。サイコボールよりもスピードがあるので、対空技として使いやすい。地上にいる相手にヒットすれば、ダウンを奪える。空振りすると大きな隙ができるぞ。



サイコボールアタック バウンド

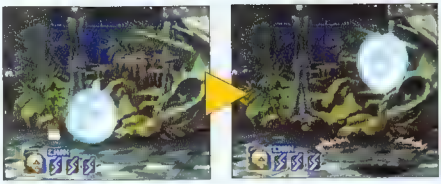
↓↘→+○

サイコボールを地面に叩きつけて、バウンドさせる。地面に投げつけたときは下段攻撃に見えるが、相手は立ちガード可能。サイコボールアタック・フロントより弾速度が早いので、牽制に役立つぞ。

サイコボールクラッシュ バウンド

↓↘→+△

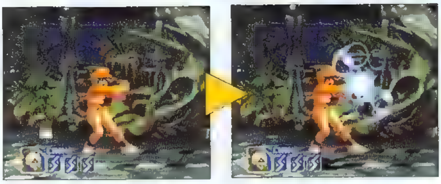
サイコボールアタック・バウンドの本体版。ただし、こちらは地面に叩きつけたあとに放物線を描くような軌道で飛んでいく。画面中央なら相手を飛び越すように進むため、移動する時にも使える。



サイコボールアタック リフレクト

↓↙←+○

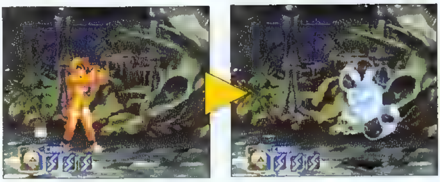
アテナのサイコリフレクターと同様の技で、相手の飛び道具を跳ね返す。この技自体にも攻撃判定があり、ヒット後に相手を吹き飛ばす。しかし隙が大きいので、飛び道具を返すときだけ使おう。



サイコボールクラッシュ リフレクト

↓↙←+△

サイコボールアタック・フロントと同じ軌道で体当たりをする。移動中に相手の飛び道具を受けても跳ね返すことができる。サイコボールクラッシュ・フロントより技の発生が遅く、連続技には組み込めない。



サイコボールアタック エアフロント

ジャンプ中に↓↙←+⊗

空中で放つ飛び道具。バックジャンプから出すと、つられて飛んだ相手に当たりやすい。

サイコボールクラッシュ エアフロント

ジャンプ中に↓↙←+□

空中から体当たり。ガードされても隙が少ない。相手を撹乱できるので多用しよう。

サイコボールアタック エアバウンド

ジャンプ中に⬇⬊➡+◎

地面に向かってサイコボールを放つ。バウンドした弾は真上に向かって跳ね上がる。

サイコボールクラッシュ エアバウンド

ジャンプ中に⬇⬊➡+△

空中で出すサイコボールクラッシュ・バウンド。地上で出すより、軌道は緩やかだ。

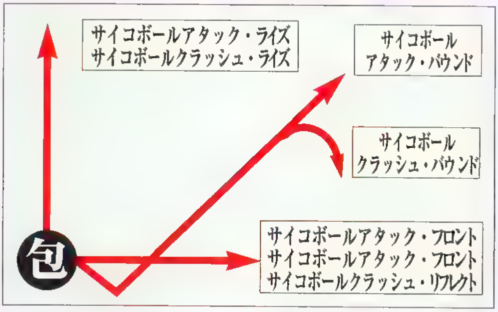
サイコボールアタック サイコボールクラッシュの軌道図

地上で放つサイコボール

フロントは地面と平行に前進するする軌道。サイコボールクラッシュ・リフレクトも同じ軌道だ。

ライズは頭上に飛び上がる軌道。バウンドの場合は、アタックとクラッシュで軌道が少し違って、本体でのバウンドは再び地面に落ちていくぞ。

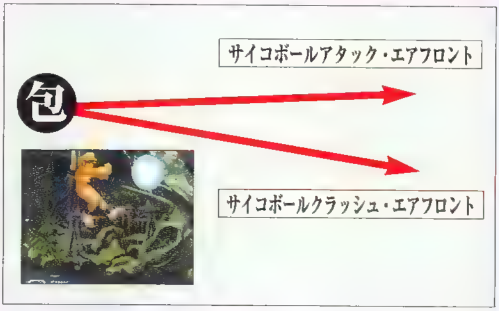
地上での牽制に有効なのはサイコボールアタック・バウンドだ。軌道が読まれにくい。



空中で放つサイコボール①

サイコボールアタック・エアフロントは、地上のときと同じ軌道。しかしサイコボールクラッシュ・エアフロントは、下降しながら飛ぶようになるのだ。低空でも出せる。

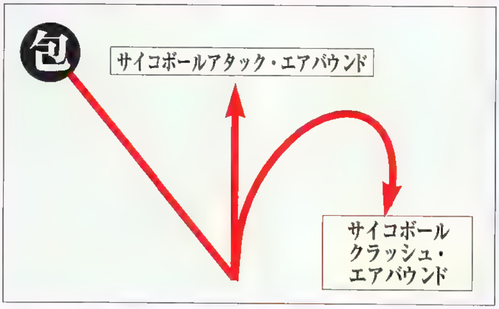
なお、サイコボールクラッシュ・エアフロントはバックステップから出せる。地上で出すサイコボールクラッシュ・フロントより隙が少ないので、これはオススメだ。



空中で放つサイコボール②

サイコボールアタック・エアバウンドは、地上のものと軌道が異なり、弾がバウンドした後は垂直に飛ぶように変化する。

また、サイコボールクラッシュ・エアバウンドは地上で出すより緩やかな軌道になるぞ。両方ともにバックステップから出せる。地上で出すエアバウンドと、バックステップから出すエアバウンドを併用しよう。

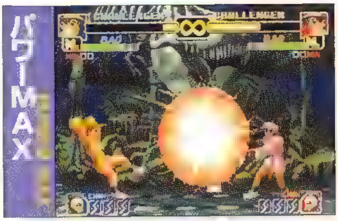


サイコボールアタック マックス

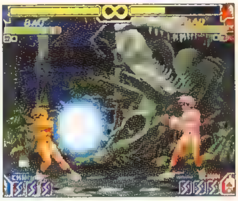
サイコボールアタック MAX

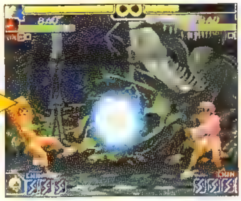
↓↙←↓↙←+⊗or□

前方に巨大な弾を放つ飛び道具。手を合わせたときから攻撃判定が出るので、接近戦で狙うのも有効だ。ガードされた場合は後方に転がるので、反撃は受けにくい。



さらに弾が巨大になり、スピードが増すぞ！



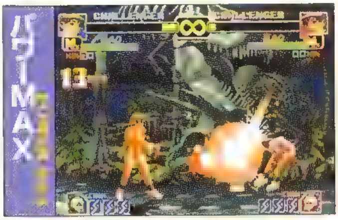


サイコボールアタック デラックス

サイコボールアタック DX

→←↙↓↘→+○or△

小さな弾を前方に放つ飛び道具。弾を飛ばすまでに時間がかかるのが欠点。弾自体のダメージは少ないが、ヒット中に通常技で追撃できる。ガードさせてもいい技だ。



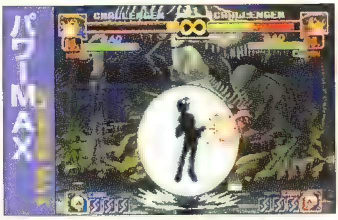
爆発が派手になり、ヒット数上昇。ダメージは少ない

サイコボールクラッシュ スペシャル

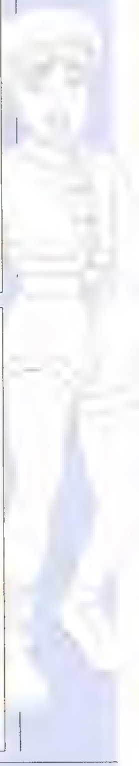
サイコボールクラッシュ SP

↓↙←↓↙←+○or△

体全身が光に包まれる。攻撃判定が出るのが早く使いやすい。しかし横へのリーチは短く、空振りすることも多いぞ。対空技やストライカー後の追撃に使おう。



技が出ている時間が少し長くなり、ダメージもアップ



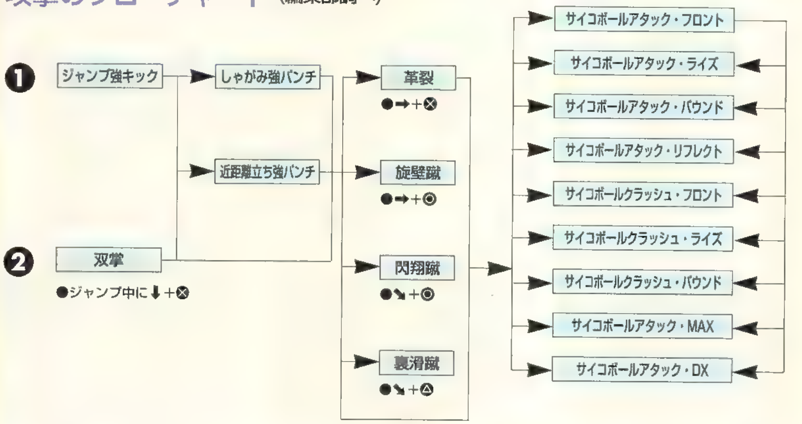
基本戦術

遠距離からサイコボールを連発する!

包は接近戦を挑むよりも、遠距離からサイコボールでチクチク攻める。遠距離からはサイコボールアタック・フロント&バウンドを使おう。飛び込んできた相手はしゃがみ強パンチで落としたり、かわし移動で避ける。

相手に接近するときは、ジャンプ強キックに加えて、バックステップからサイコボールクラッシュ・エアフロントを出すといい。ガードされても隙がなく一気に接近戦に持ち込める。接近したらしゃがみ強パンチ→サイコボールアタック・フロントで固めたり、旋壁蹴でガードを崩そう。接近戦ではしゃがむだけで相手の上段技を空振りさせることが多い。そこから投げを決めるのも大切だ。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



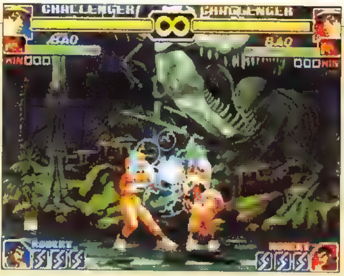
※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×・×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×・×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっとばし攻撃	×	空中ふっとばし攻撃	×
➡+⊗	○	➡+◎	×
↘+◎	×	↘+△	×
ジャンプ中に⬇+⊗	×	ジャンプ中に⬇+◎	×

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



リフレクトをガードさせると、ゲージが大増加。これも重要!

CHECK! 対空技

◆しゃがみ強パンチ
◆サイコボールクラッシュ・ライズ

連続技

しゃがみ強パンチからサイコボールクラッシュ！

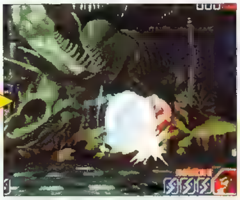
すべての必殺技が飛び道具なので、連続技は少ない。②だけ覚えておけば対戦には困らないだろう。①はサイコボールアタック・フロントを追いかけていく。だが、決まる状況は少ないので、多用は禁物。②が基本の連続技。しゃがみ強パンチから直接つなげてもいい。また、カウンターモードのかわし移動攻撃→サイコボールクラッシュ・フロントも狙いたい連続技だ。③は乱舞系のストライカーで可能な連続技。ストライカーが攻撃している間に回り込んで、サイコボールアタックSP or MAXを当てる。④はカウンターモードで狙う連続技だ。相手が画面端にいると、最後が当たらない。

連続技	難易度
❶ サイコボールアタック・フロント→サイコボールクラッシュ・フロント	★
❷ ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→サイコボールクラッシュ・フロント	★★
❸ ストライカー攻撃(ロバート)→サイコボールアタックSP	★
❹ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→サイコボールクラッシュ・フロント→サイコボールアタックMAX（カウンターモード限定）	★★★

❷ の連続技のポイント

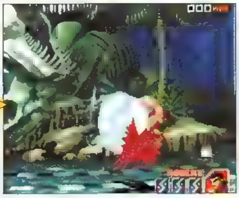
ジャンプ強キックは、なるべく低めの打点で当てる

しゃがみ強パンチは近距離立ち強パンチでもいい


サイコボールクラッシュ・フロントしか連続技にならない

❹ の連続技のポイント

近距離立ちパンチはしゃがみ強パンチにしてもOK


サイコボールクラッシュ・フロンをスーパーキャンセル

サイコボールアタック・MAXで落ちてくる相手を拾う!

女性格闘家チーム　*WOMAN FIGHTERS TEAM*

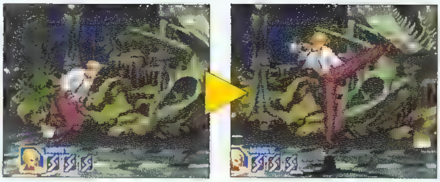
キング

KING

ミラージュキック

→↘↓↙←+×or□

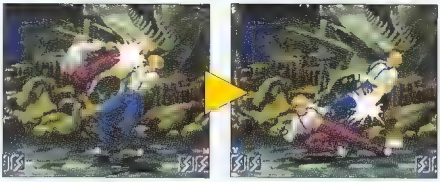
蹴りを繰り出しながら、前進していく。技の発生が早く、強攻撃はもちろん弱からも連続技になる。ガードされた場合は隙が大きいが、間合いが離れるため反撃を受けにくい。中間距離から狙っていこう。



ミラージュダンス

投げ間合いで←↙↓↘→+×or□

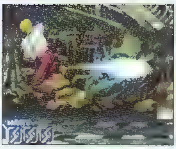
打撃判定のコマンド投げ。間合いが広く、無敵時間があるのが長所だ。通常技から簡単に連続技にできるし、かわし動作から狙っても強力だ。ガードを固めている相手はこれで撃退しよう。



ベノムストライク

↓↘→+○

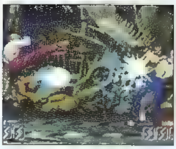
隙の少ない飛び道具。連係に交ぜて相手を固めよう。ダブルストライクと併用するといい。



ダブルストライク

↓↘→+△

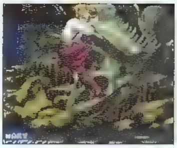
ベノムストライクを2連発。遠距離では隙ができるので、接近戦での連係に組み込もう。



サプライズローズ

→↓↘+×or□

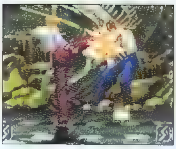
上昇してから蹴りを放つ。上昇中にも攻撃判定があり、通常技から連続技になる。



トラップショット

→↓↘+○or△

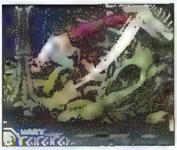
バック転してから蹴りを繰り出す。近距離立ち弱キックなどから連続技にするといい。



トルネードキック'95

→↘↓↙←+◎

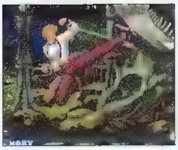
前方にジャンプして蹴りを2発放つ。スピードがあり隙が少ない。遠距離からの奇襲に使う。



トルネードキック

→↘↓↙←+△

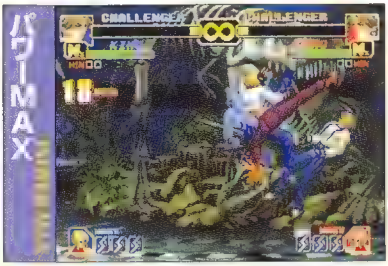
上昇しながら連続蹴りを放つ。対空技としての性能は低いので、連続技専用に使おう。



イリュージョンダンス

↓↘→↘↓↙←+◎or△

ショートジャンプから流れるように蹴りを繰り出していく。連続技には組み込めないが、突進のスピードが早いので相手の隙に合わせるように使おう。ガードされると間合いが開くが、硬直の時間が長く確実に反撃を受ける。相手がこっちの様子を見ているときは使わないこと。

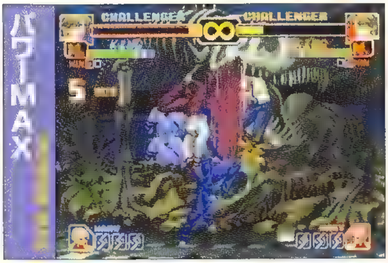


技のスピードが早くなり、ヒット数とダメージが上昇する。一発逆転狙いならこれだ！

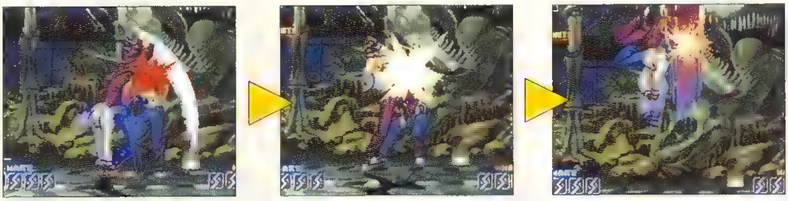
サイレントフラッシュ

↓↙←↓↙←+◎or△

バック転しながら蹴りを繰り出し、相手を上空に吹き飛ばす。技が発生するときに無敵時間があるので、近距離で反撃に使うといい。カウンターモードではミラージュキック&ダンスからつながるため、使用価値が増す。なるべくゲージ3本を溜めて、この連続技を狙っていこう。



バック転が3回になり、豪快に吹き飛ばす。昔はトルネードキックで追撃できたが、今回はできない



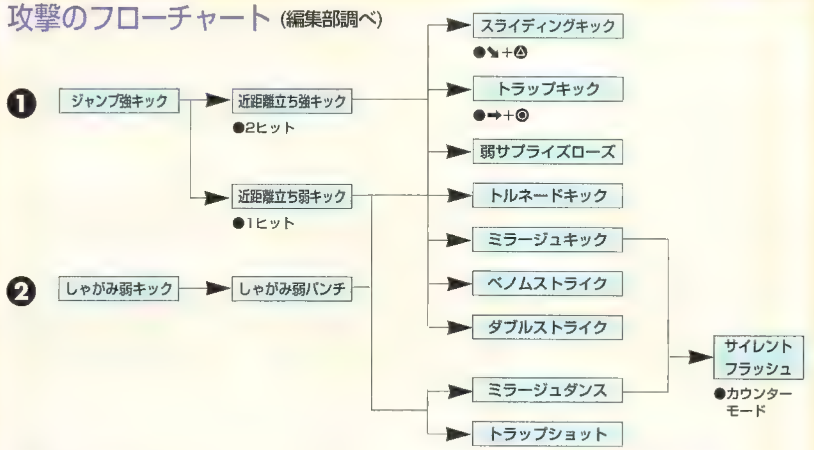
基本戦術

ミラージュダンスが接近戦で猛威を振るう!

キングは判定の強い打撃技と、強力な必殺技がそろっている。中間距離での牽制は、遠距離とふっとばし攻撃→弱ベノムストライクを使おう。同時にしゃがみガードなら中段攻撃の トラップキック、立ちガードなら下段攻撃のスライディングキックを狙おう。

トルネードキック'95とジャンプ強キックで接近戦に持ち込もう。ガードされた場合は、次のふたつの攻め方を実戦しよう。ガード後に反撃してくる相手には、かわし移動後方キャンセル→トルネードキック'95だ。ガードで固まる相手には、かわし移動後方→ミラージュダンスで攻める。これに投げも組み合わせよう。相手にとっては厳しい連係だ。

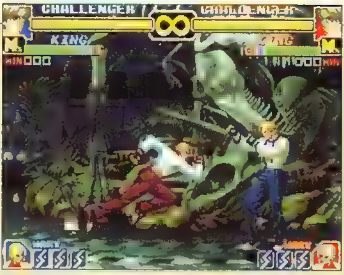
攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表				
	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎・◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×	
↘+△	×	→+◎	×	
—	—	—	—	
—	—	—	—	

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



ダッシュで相手の懐に入ってミラージュダンスだ!

CHECK! 対空技

◆しゃがみ強パンチ
◆トルネードキック

連続技

カウンターモードで放つ驚愕の連続技!

他のキャラでは難易度が高いスーパーキャンセルだが、キングは実戦で簡単に決められる。ゲージを3本溜めて積極的にカウンターモードを発動しよう。①は下段スタートの簡単な連続技。②は本命ともいえるミラージュダンスを狙う連続技だ。ジャンプ強キックを立ちガードされたときを考えて、2発目はしゃがみ弱パンチにしている。③は画面端でのみ弱サプライズローズ後にトルネードキックが当たる。これはおなじみの連続技だ。④はカウンターモードでの強烈な連続技。かわし移動攻撃→ミラージュダンス(2発目キャンセル)→サイレントフラッシュも狙っていこう。

	連続技	難易度
1	しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→トラップショット	★
2	ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→ミラージュダンス	★
3	ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→弱サプライズローズ→トルネードキック(画面端限定)	★★★
4	ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→ミラージュキック→サイレントフラッシュ(カウンターモード限定)	★★

③ の連続技のポイント

近距離立ち強キックは2発目をキャンセルする

弱サプライズローズ終了後に相手が一瞬浮き上がる

そこを逃さずにトルネードキックで拾い上げていく!

④ の連続技のポイント

ここでも近距離立ち強キックは2発目のキャンセルでOK

ミラージュキック&ダンスは2ヒット目をキャンセルする

サイレントフラッシュが連続ヒット。相手はたまらない!

女性格闘家チーム *WOMAN FIGHTERS TEAM*

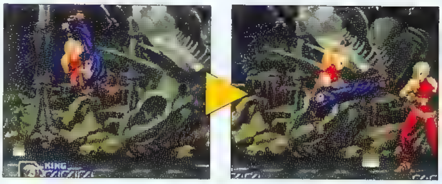
ブルー・マリー

BLUE MARY

スピンフォール

↓↘→+⊗or□

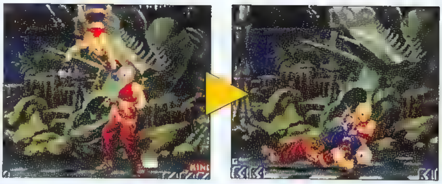
低い軌道で飛び込んでから、蹴りを放つ。ガードされると反撃を受ける。ヒット後は追加入力によりM・スパイダーが連続技になる。ただし、空中でスピンフォールが当たった場合はこの追加攻撃はできない。



マリーズ・スパイダー
M・スパイダー

スピンフォール中に↓↘→+⊗or□

スピンフォールヒット後の追加攻撃。相手を倒してから関節技を決める。スピンフォールがヒットしたら必ず決めたいので、常にセットでコマンドを入力していこう。スピンフォールがガードされたときは、出せないぞ。



ストレートスライサー

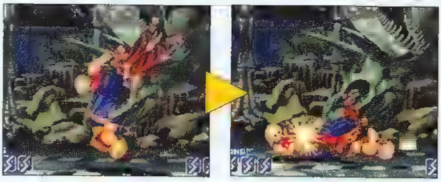
←タメ→+○or△

スライディングで攻撃する。下段攻撃技で、めり込むようにガードされなければ、反撃を受けにくい。よって、スピンフォールよりもこの技をメインに使っていこう。強は隙が大きいので、使わない方が無難だ。

クラブクラッチ

ストレートスライサー中に↓↘→+○or△

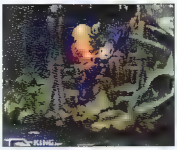
ストレートスライサーから相手をつかみ、関節技を決める。ストレートスライサーを当てただけでは反撃されてしまうので、必ずこの技でフィニッシュしよう。これもストレートスライサーとコマンドをセットで入力だ。



バーチカルアロー

→↓↘＋○or△

上空に蹴りを放つ。反撃に使うなら隙が少ない弱で、対空には無敵時間の長い強で出そう。

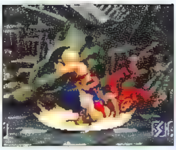


マリーズ・スナッチャー

M・スナッチャー

バーチカルアロー中に→↓↘＋○or△

バーチカルアローで吹き飛んだ相手をつかまえて、地面に叩きつける追撃技だ。



マリーズ・リバースフェイスロック

M・リバースフェイスロック

↓↙←＋○

相手の技を受け止める当て身投げ。取れるのはジャンプ攻撃と必殺技全般だ。相手の突進系の必殺技や、ジャンプ攻撃はことごとくこの技で返そう。ただし読まれると投げられてしまうので、むやみに使えない。

マリーズ・ヘッドバスター

M・ヘッドバスター

↓↙←＋△

相手の技を受け止める当て身投げ。こちらは通常技を受け止めて、相手を上空に投げ飛ばす。空中に浮いた相手にはバーチカルアローで追撃が可能だ。技中にジャンプ攻撃を受けやすいので注意しよう。

リアルカウンター

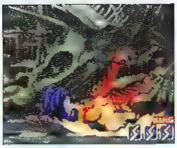
↓↙←＋×or□

身をかがめて相手を挑発する。このときは無敵状態となり相手の攻撃はすり抜ける。ここからは追加入力でバックドロップ・リアルか、ヘッドクラッシュにつなげよう。接近戦で多用したい技だ。

バックドロップ・リアル

リアルカウンター中に←↙↓↘→＋×or□

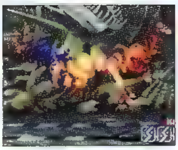
リアルカウンターからバックドロップ。ヘッドクラッシュと同じく投げ間合いは狭い。



ヘッドクラッシュ

リアルカウンター中に←↙↓↘→＋○or△

リアルカウンターからの追撃技。バックドロップ・リアルとダメージは同じだ。

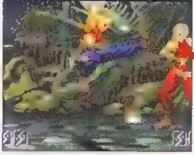


必殺技の連係図

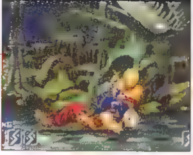
マリーの必殺技は2つ1セットのものがほとんどだ。ビギナーは下の図で組み合わせを覚え、コマンドをセットで入力していこう。

スピンフォール
↓
M・スパイダー

スピンフォール
↓↘→＋×or□

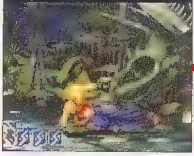


M・スパイダー
↓↘→＋×or□

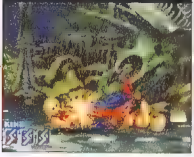


ストレートスライサー
↓
クラブクラッチ

ストレートスライサー
←タメ→＋○or△



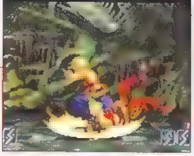
クラブクラッチ
↓↘→＋○or△



バーチカル・アロー
↓
M・スナッチャー

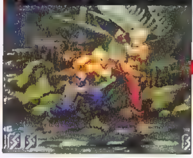
バーチカル・アロー
→↓↘＋○or△

M・スナッチャー
→↓↘＋○or△

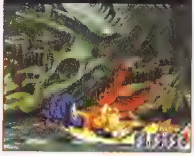


リアルカウンター
↓ **バックドロップ・リアル**
↓ **ヘッドクラッシュ**

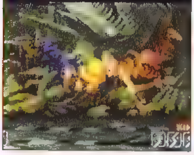
リアルカウンター
↓↙←＋×or□



バックドロップ・リアル
←↙↓↘→＋×or□



ヘッドクラッシュ
←↙↓↘→＋○or△

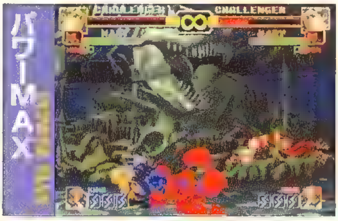


マリーズ・タイフーン

M・タイフーン

投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+◯or△

足で相手を挟んで投げる技。今回はスプラッシュローズとダイナマイトスウィングが連続技にできないため、使用頻度が増した。連続技やかわし動作から積極的に狙おう。



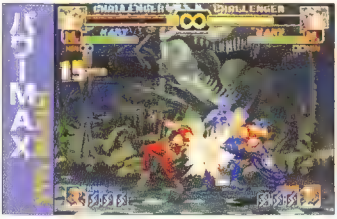
より高く上昇するようになり、ダメージがアップする

マリーズ・スプラッシュローズ

M・スプラッシュローズ

↓↘→↘↓↙←+⊗or□

ダッシュを繰り返しながら攻撃する。前作では連続技に組み込めたので主戦力となったが、今回は発動が遅くなり組み込めない。相手の大きな隙に合わせていこう。



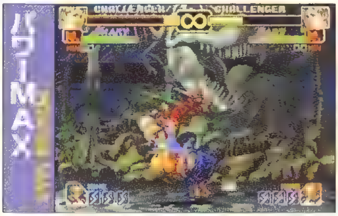
ヒット数とダメージが増す。発動の遅さはノーマルと同じ

マリーズ・ダイナマイトスウィング

M・ダイナマイトスウィング

↓↘→↓↘→+◯or△

ヒザ蹴りから相手をつかみ、豪快に投げる技。これも連続技に組み込めなくなってしまった。無敵時間を活かして反撃に使おう。空中の相手には1発しか当たらないぞ。



バックドロップから投げを放つようになるぞ!

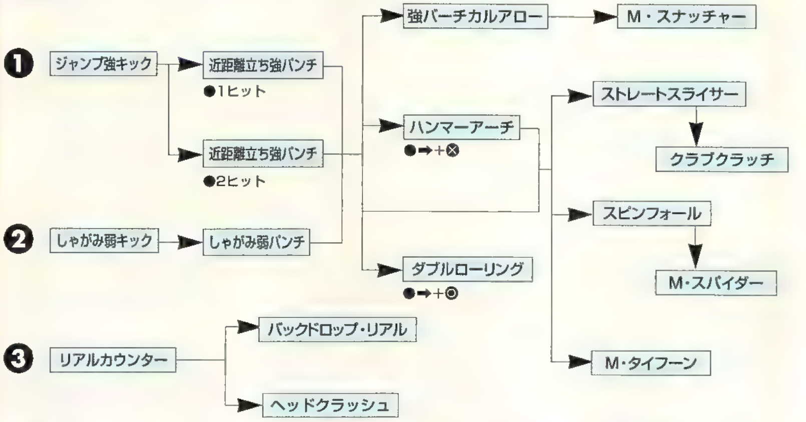
基本戦術

ジャンプ攻撃で相手を固めたら、コマンド投げを狙え！

マリーは遠距離立ち弱キックで相手を牽制してから、小ジャンプ強で飛び込もう。この攻撃を多用すれば、相手は立ちガードを重視してくる。そうなったら、下段攻撃のストレートスライサーで奇襲するチャンスが生まれるぞ。ストレートスライサーは遠距離立ち強キックの間に溜めを作るといい。

相手に飛び込んだ後は、近距離立ち強パンチから、中段攻撃のハンマーアーチか、下段攻撃のダブルローリングで2択を迫まろう。また、技を出さずに飛び込んで、M・スプラッシュローズや、リアルカウンターからバックドロップ・リアルを狙うのも有効だ。相手を固めたらコマンド投げを決めていこう。

攻撃のフローチャート（編集部調べ）

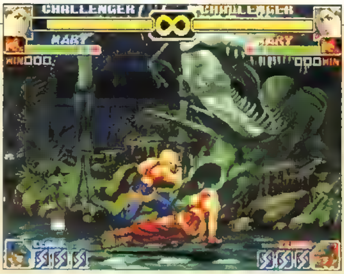


※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎・◎	×・◎
遠距離立ち	×	×	×・×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×	
→+⊗	△	→+◎	×・×	
↘+◎	○	—	—	
—	—	—	—	

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



リアルカウンターで相手の技をかわして、反撃だ！

CHECK! 対空技

◆バーチカルアロー
◆リアルカウンター

連続技

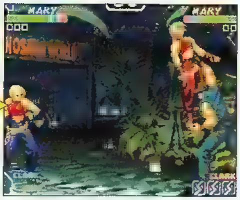
ストレートスライサーの連続技がすべて

今年のマリーは通常技から超必殺技がつながらなくなってしまった。そのため、基本的な連続技で戦っていくことになる。①は相手がジャンプ攻撃をしてきたときに狙おう。また、ダウンしている相手にリアルカウンターを重ねるのも有効だ。②が最も大切な連続技。ジャンプ攻撃中は常にレバーを後ろに溜めておき、ストレートスライサーの準備を整えよう。難しいときはハンマーアーチを省こう。③は浮かせ系のストライカーから、M•スプラッシュローズをつなぐ。超必殺技をつなげられるのは、ストライカーの追撃ぐらいだ。④は②をアレンジしたもので、カウンターモードのときの連続技になる。

連続技	難易度
❶ リアルカウンター→バックドロップ･リアルorヘッドクラッシュ	★
❷ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→ハンマーアーチ→ストレートスライサー→クラブクラッチ	★★
❸ ストライカー攻撃(クラーク)→M･スプラッシュローズ	★
❹ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→ハンマーアーチ→弱ストレートスライサー→M･タイフーン(カウンターモード限定)	★★★

❸ の連続技のポイント

ストライカーは相手を浮かせるタイプだったら誰でもいい

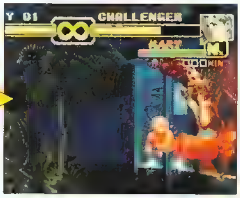

クラークは相手を逆方向に投げるので、距離感覚に注意

地面に落ちるところをM･スプラッシュローズを当てよう

❹ の連続技のポイント

近距離強パンチは2ヒットさせてから、ハンマーアーチへ

ジャンプ攻撃の段階から溜めておかないと技がでないぞ



ストレートスライサーをスーパーキャンセルしてつなぐ

女性格闘家チーム WOMAN FIGHTERS TEAM

藤堂香澄

KASUMI TODO

滅身無投（めっしんむとう）

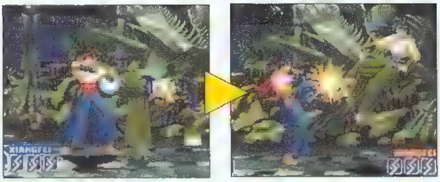
←↙↓↘→+○

相手の技を受け取って、投げ飛ばす。取れるのは上段の必殺技と、ジャンプ攻撃。相手を浮かすタイプの特殊技も取れる。相手の連係攻撃を読んで、この技を狙おう。空振りすると投げをくらうぞ。

殺掌陰蹴（さっしょういんしゅう）

←↙↓↘→+△

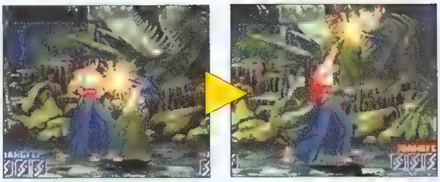
滅身無投が必殺技を取る技ならば、こちらは通常技と特殊技を受け取る技だ。取れるのは上段の通常技と特殊技で、下段の技は基本的には取れない。通常技の牽制には、この技をうまく合わせよう。



竜巻槍打（たつまきそうだ）

投げ間合いで→↘↓↙←+✕or□

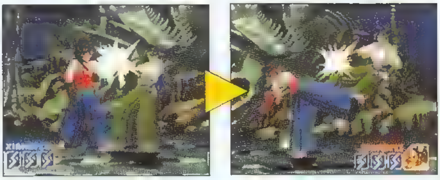
連撃をくらわす打撃判定のコマンド投げ。強より弱で決めた方が相手を高く浮かすことができる。浮いた相手には空中ふっとばし攻撃など、多彩な追撃が可能。連続技のフィニッシュに狙いたい技だ。



扇溝流し（せんこうながし）

↓↙←+✕or□（3回入力）

流れるように攻撃を繰り出していく。ヒットしたときは必ず3回入力をして、フィニッシュまでつなげること。ガードされた場合は2回目の入力まで出せば、隙が少ない。奇襲に使えるし、連続技に組み込んでも強力だ。



かさねあて
重ね当て

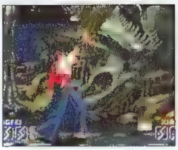
↓↘→⊗or▢(空中入力可能)

地をはう飛び道具で、空中からも出せる。隙がほとんどないので、連係に組み込もう。

はくざんとう
白山桃

↓↙←+◎or△

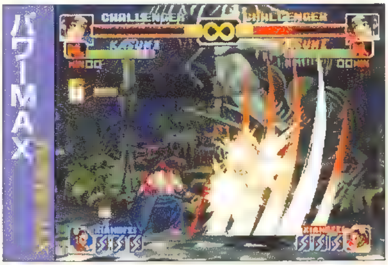
上空に拳を突き出す。滅身無投を警戒して、技を出さずに飛び込む相手はこれで撃退だ。



ちょうかさねあて
超重ね当て

↓↘→↓↘→+⊗or▢

重ね当ての強化版。単発で使用するのは見切られやすい。よって、竜巻槍打で浮いた相手を追撃したり、近距離強パンチ→肘当てから決めるのがセオリーだ。ただし、竜巻槍打からの追撃は1ヒットしか当たらない。パワーMAXは全部ヒットするので、なるべくゲージを溜めよう。

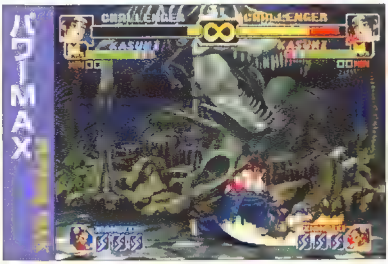


スピードが早くなり、ヒット数が上がる。竜巻槍打からの追い打ちにぜひ使おう!

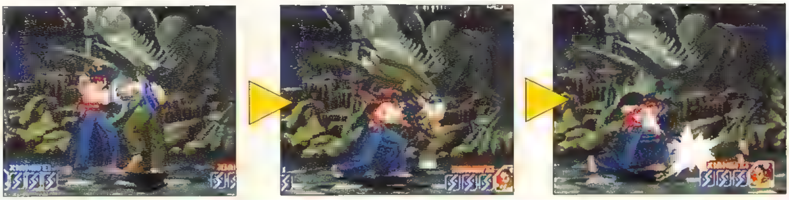
しんがん くずおとし
心眼 葛落とし

↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

相手の技を受け取って投げ飛ばす技。滅身無投と殺掌陰蹴を合わせたような技で、ほとんどすべての技を取ることができる。背後からの攻撃も取ってしまうほどだ。また、技が出ている時間が長いので、相手の技を取りやすい。接近戦で相手の連係を読んで出していこう。



技のモーション自体は変化がないが、ダメージが増して強力になるぞ!



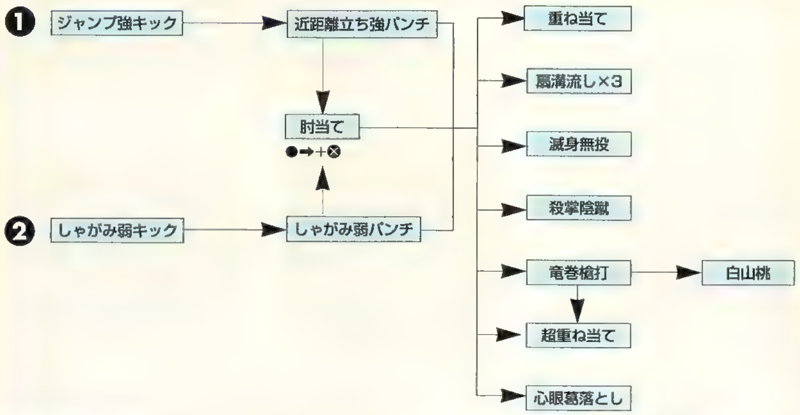
基本戦術

相手の反撃は当て身投げでつかめ!

香澄は中間距離からラッシュをかけるのが得意。まずは遠距離立ち強パンチ&キックで牽制しよう。立ち強パンチは前進しながら攻撃し、キャンセルがかけられる。立ち強パンチorしゃがみ強キック→扇溝流しor重ね当ての連係で相手を固めよう。これに加えて牽制技をワザと空振りして、当て身投げを出すのも効果的だ。また、しゃがみガードでしのぐ相手は肘当てで攻撃しよう。

相手に接近するにはジャンプ強キックか空中ふっとばし攻撃を使おう。ガードされた場合は空中重ね当てで固めたり、着地後にしゃがみ弱パンチやかわし移動後方から竜巻槍打を狙っていくといい。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	○
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	○

ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	○
➡+⊗	△·△	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

遠距離立ち強キック後に殺掌陰蹴。結構ひっかかるぞ

CHECK! 対空技

◆滅身無投
◆白山桃

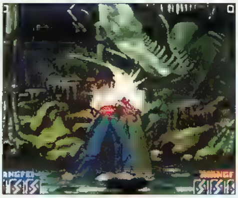
連続技

竜巻槍打からの追い打ちを確実にこなせ!

連続技はオーソドックスなものが多いが、どれも実戦で重要なものだ。①はジャンプ強キックからはつなげにくいので、近距離立ち強パンチから直接狙おう。最後は重ね当てでもいい。②は下段からスタートする実用できる連続技だ。竜巻槍打で浮いた相手には、ジャンプ強キックで追い打ちするのもオススメ。この場合は着地後に相手と密着するので、②の連続技を狙ってみよう。③は確実に超必殺技を決める連続技。意外に簡単にできるが、カウンターモードでは決まらないので注意。④は最強の連続技。超重ね当てはなるべく威力の高いパワーMAXで放とう。

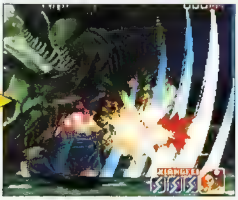
連続技	難易度
❶ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→扇溝流し×3	★★
❷ しゃがみ弱パンチ→竜巻槍打→空中ふっとばし攻撃	★★
❸ 近距離立ち強パンチ→肘当て→超重ね当て	★★
❹ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→竜巻槍打→超重ね当て(カウンターモード限定)	★★

❸の連続技のポイント



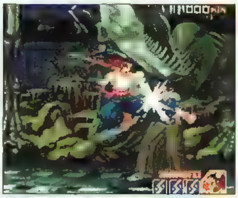
遠距離強パンチになると、肘当てが空振りするので注意!

肘当ての2ヒット目をキャンセルしてつなごう

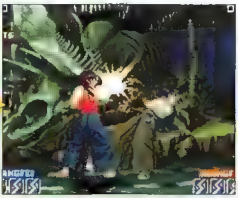


パワーMAXのときもヒットするので、常に狙っていこう

❹の連続技のポイント



ジャンプ強キックは相手の腰当たりを狙うといい



近距離立ち強パンチを当ててから、竜巻槍打につないで……

相手が浮いたところに超重ね当てだ!

女性格闘家チーム　*WOMAN FIGHTERS TEAM*

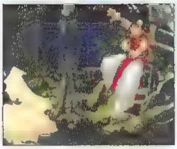
李（リー） 香（シャン） 緋（フェイ）

LI XIANGFEI

天崩山（てんほうざん）

→↓↘＋○or△

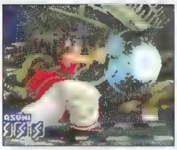
上昇しながら攻撃する。対空技だが潰されやすいのが欠点。地上で連続技にしよう。



那夢波（なんば）

↓↘→×or□

踏み込んで掌打を放つ。弱は連係や連続技用、強は遠距離からの牽制に使うといい。



閃里肘皇（せんりちゅうおう）

↓↘→＋○

前転で近づき相手に打撃を与える。ガードは不能。立強キックなどで牽制してから狙おう。

貫空（かんくう）

閃里肘皇から↓↘→＋○

閃里肘皇で浮いた相手を追撃する技。確実にダウンを奪えるので、必ず決めよう。

閃里肘皇・心砕把（せんりちゅうおう・しんさいは）

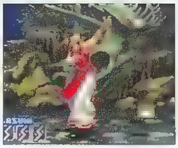
↓↘→＋△

閃里肘皇と同じモーションで、こちらは相手を反対側に投げ飛ばしてから攻撃する。

詠酒（えさか）

↓↙←＋×or□

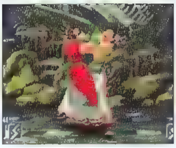
京の鵺摘みと同様の当て身投げ。通常技全般を取る。パンチ自体に攻撃判定もある。



万泊後宴（ばんぱくこうえん）

投げ間合いで→↘↓↙←→＋×or□

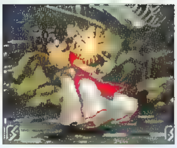
相手のガードを崩す投げ技。この技自体に攻撃力はないが、崩した後に追撃ができる。



衛氣守炮（えきすほう）

万泊後宴中に↓↙←＋×or□

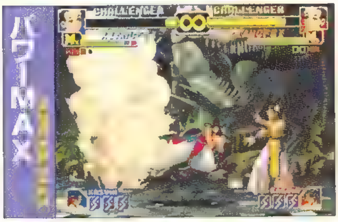
万泊後宴から体当たりで追撃する。カウンターモードならここからスーパーキャンセルだ。



だいてつじん
大鉄神

↓↘→↘↓↙←+◎or△

大きく踏み込んでから突撃する。技の始めのモーションが大きいので、相手に見破られやすい。よって、ストライカー後の追撃や、対空技として使うのがベストだ。

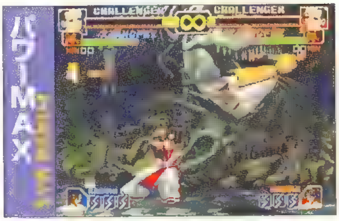


攻撃力が上がるだけで、技のモーションに変化はない

ちょうばいろん
超白龍

↓↘→↓↘→+⊗or□

力強い連打をくらわす技。通常技の強攻撃や万泊後宴から連続技にできる。ゲージが溜まったら優先的に狙おう。なお、技中に◎or△を連打しておくと、技後に挑発する。

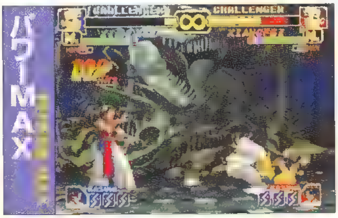


攻撃の回数が増え、4ヒットするようになる

まじんが
真心牙

→↘↓↙←→↘↓↙←+⊗or□

投げ間合いではガード不能のコマンド投げ、それ以外の間合いでは打撃技に変化する。打撃技になるとダメージが少ないので、コマンド投げとして使っていこう。



モーションに変化はないが、10ヒットするようになるぞ

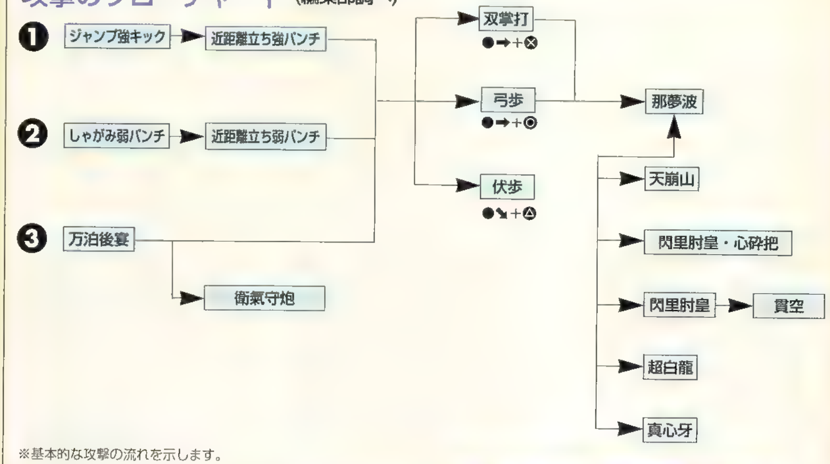
基本戦術

閃里肘皇で奇襲をかけろ！

香緋は奇襲技の閃里肘皇をうまく使おう。中間距離では遠距離立ち強キック、しゃがみ強キックで牽制だ。牽制の直後には那夢波や閃里肘皇→貫空で攻める。那夢波を警戒して、かわし移動前方で抜けてくる相手には、万泊後宴で捕まえてしまおう。貫空がヒットすれば、相手は必ずダウンするので、すぐに起きあがりを攻める。

ジャンプからは横方向に長い強キックと、ふっとばし攻撃が有効だ。ガードした場合は近距離立ち弱パンチ→閃里肘皇で奇襲する。また技を出さずに飛び込んで万泊後宴や真心牙を決めるのもいい戦法だ。これらの技はかわし移動からも狙おう。

攻撃のフローチャート（編集部調べ）



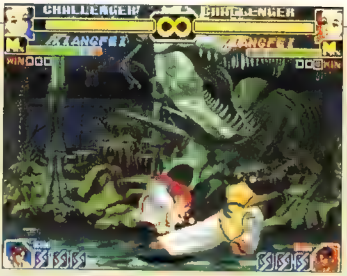
※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎・◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×
➡+⊗	△	➡+◉	△
↘+Ⓐ	×	—	—
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



閃里肘皇は相手の攻撃をかわして飛び込めるぞ！

CHECK! 対空技

◆弱天崩山
◆詠酒

連続技

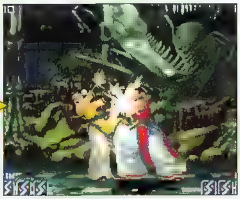
連続技のフィニッシュは弱那夢波で決まり!

連続技の最後には弱那夢波が簡単。他の技はつながりにくいものばかりだ。①は万泊後宴からの追い打ち。ゲージがないときは最後を弱那夢波にしよう。カウンターモードのときは衛氣守炮→超白龍という追撃も可能だ。②はジャンプ攻撃から決める基本的な連続技。近距離立ち強パンチの後に双掌打を挟むと、弱那夢波が届かなくなるので注意。③は連続技というよりは連係技。双方掌打後は強那夢波をガードさせよう。近距離強パンチが立ちガードされたときは、弓歩→弱那夢波に切り替えよう。④はカウンターモードの連続技。弱那夢波で浮いたところを大鉄神で追撃する。

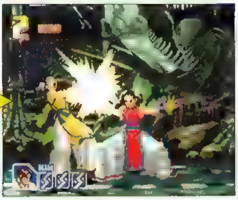
連続技	難易度
❶ 万泊後宴→近距離立ち強パンチ→超白龍	★★★
❷ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→弱那夢波	★★
❸ しゃがみ弱パンチ→近距離立ち弱パンチ→双掌打	★
❹ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→弱那夢波→大鉄神(カウンターモード画面端限定)	★★★

❶ の連続技のポイント

ガードしている相手は万泊後宴でよろめかせる



近距離強パンチから連続技を狙える。衛氣守炮よりもいい



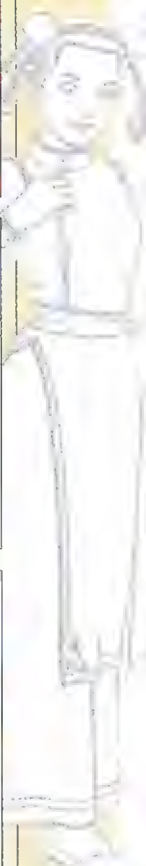
キャンセルして超白龍。もちろん弱那夢波でもOKだ

❹ の連続技のポイント

近距離立ち強パンチは出ている時間が短いぞ

弱那夢波の1発目をスーパーキャンセルして大鉄神へ

浮いた相手に大鉄神が当たり、連続技になるぞ



韓国チーム KOREA TEAM

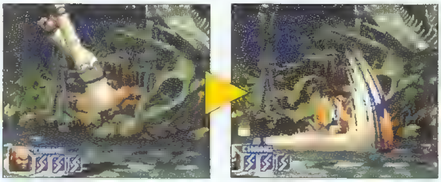
キム・カッファン

KIM KAPHWAN

半月斬（はんげつざん）

⬇↙⬅＋◎or△

側転しながら攻撃する。ガードされても間合いが開くため、反撃を受けにくいのが利点。牽制は弱で、連続技には強を使おう。また、スーパーキャンセルをかけられるので、空中鳳凰脚につなげられる。



飛燕斬（ひえんざん）

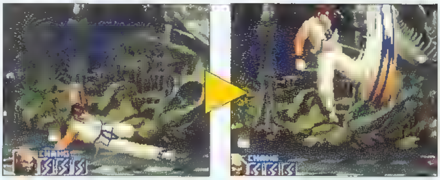
⬇タメ⬆＋◎or△

バック宙しながらキックを放つ。今回は空砂塵がないので、対空技はこれに頼ろう。しゃがみ弱パンチから簡単につながるため、連続技としても役立つ。また、強で出したときは⬇＋△で追加攻撃できる。

流星落（りゅせいらく）

⬅タメ➡＋◎or△

スライディングから飛び蹴りを放つ。攻撃判定は下段→上段で、始めの1発が当たれば連続ヒットする。ガードされても間合いが開くため、反撃は受けにくい。中間距離で半月斬と交ぜて使っていこう。



飛翔脚（ひしょうきゃく）

ジャンプ中に⬇↘➡＋◎or△

空中から急降下しながら蹴りを放つ。弱より強の方が降下角度が緩やかになる。主に小ジャンプから出して攻めていこう。対空技を潰しやすいし、ガードされても隙がない。非常に使える技だ。

はききゃく
覇気脚

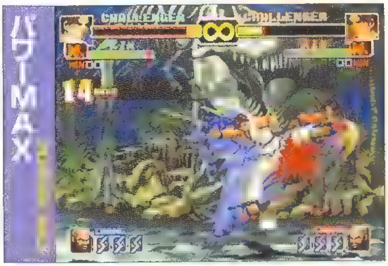
↓↓+◎or△

地面に向けて蹴りを放つ下段攻撃。この技は少し特殊で、カウンターモードでなくても鳳凰脚でのみキャンセルができる。また、ゲージがないときに鳳凰脚のコマンドでキャンセルすると技の隙が消せるのだ。

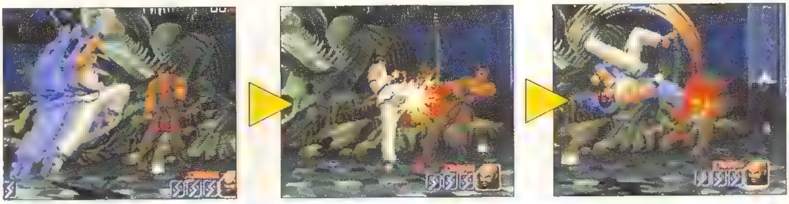
ほうおうきゃく
鳳凰脚

↓↙←↙↓→+◎or△

キムの代名詞ともいえる蹴りの乱舞技。空中から出すこともできる。ガードされてしまうと硬直中に反撃を受けるので、主に連続技用に使っていこう。空連撃の1段目から決めたり、半月斬の1段目をスーパーキャンセルしてつなぐのが華麗だ。キムを使うならマスターしておこう。



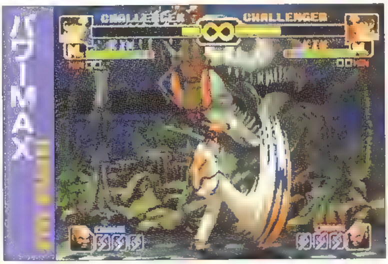
蹴りの連打が凄まじくなり、最後は回し蹴りから飛燕斬につないでフィニッシュするようになる



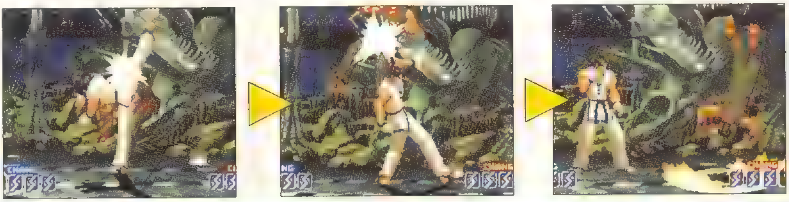
ほうおうひてんきゃく
鳳凰飛天脚

↓↘→↓↘→+◎or△

上段蹴りから強烈なねりチャギを放つ。2発目は中段攻撃に見えるが、実際はしゃがみガード可能だ。シンプルで威力が高く、ガード後も反撃を受けにくい。接近戦で使っていきたい技だ。しかし、カウンターモードの必殺技から連続技にはできないので、鳳凰脚より使用頻度は低い。



モーションは同じで威力だけが違う。ノーマル時と同じく1段目を対空に使うこともできるぞ



基本戦術

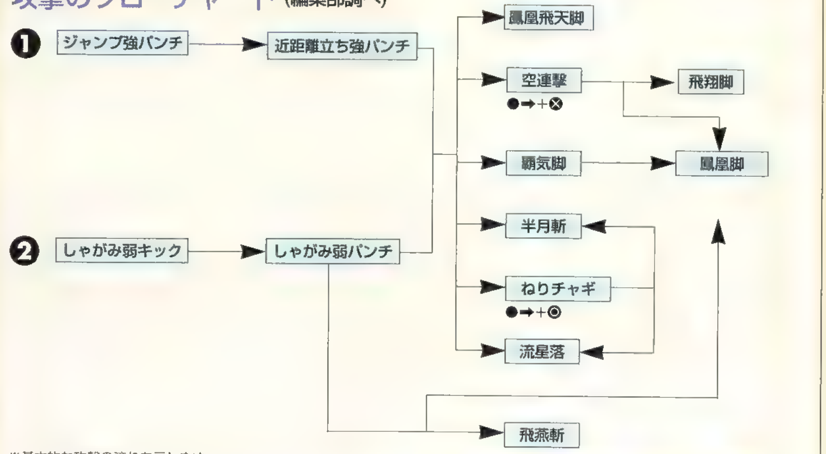
空連撃からの飛翔脚でラッシュをかけろ!

キムは接近戦でのラッシュが強力だ。中間距離では中段攻撃のねりチャギとしゃがみ強キックで牽制しよう。しゃがみ強キック→半月斬&流星落もいい攻撃だ。

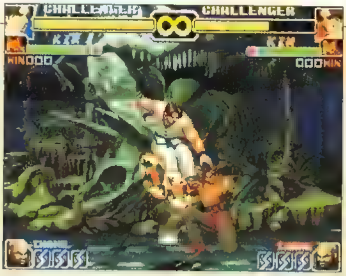
飛び込みには弱飛翔脚とジャンプめくり強キックを使おう。ガードされたときは近距離強パンチ→空連撃→飛翔脚の連係に切り替える。これはガードされてもこちらが有利で、反撃を受けることもない。このあとは再びしゃがみ弱パンチ→空連撃や、しゃがみガードできないねりチャギを狙おう。

相手が隙を見せたら、出るのが早い鳳凰脚で反撃しよう。バックジャンプで相手を誘ってから空中で出すのもいいぞ。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません



飛翔脚をしゃがみガードさせたら、ねりチャギで潰そう

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎・◎	◎・×	◎・◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	○	
➡+⊗	○・×	➡+◎	△・△	
—	—	—	—	
—	—	—	—	

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

CHECK! 対空技

◆飛燕斬

◆しゃがみ強パンチ

連続技

空中鳳凰脚で美しく決めろ!

華麗な空中連続技がたくさんある。①は相手の起きあがりや、空連撃後に狙いたい連続技だ。強飛燕斬は⬇+🅐で必ず追撃すること。②は基本戦術で触れたもの。空連撃は1発目をキャンセルして飛翔脚につなげよう。小さいキャラにしゃがまれると当たらないので注意。また、最後はゲージがあるなら鳳凰脚にするのがベストだ。③は覇気脚から鳳凰脚をつなげる連続技。ちなみにゲージがないときに鳳凰脚を出すと、硬直が早く解け、ガードした相手より早く動ける。④は弱半月斬をスーパーキャンセルして鳳凰脚につなげる。飛翔脚をスーパーキャンセルして、鳳凰脚も連続技になる。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強飛燕斬	★
❷ ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→空連撃→飛翔脚	★★★
❸ めくりジャンプ弱パンチ→近距離立ち強パンチ→覇気脚→鳳凰脚	★★★
❹ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→弱半月斬→鳳凰脚（カウンターモード限定）	★★★

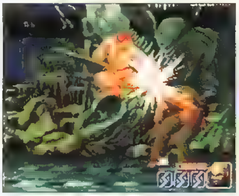
❷ の連続技のポイント

近距離立ちパンチはキックになる。1発目をキャンセルだ

空連撃はヒットしてもガードされても1発目をキャンセル

飛翔脚や鳳凰脚が決まる。空連撃のキャンセルは最速で!

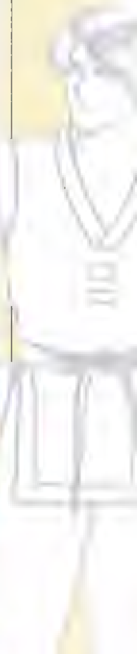
❹ の連続技のポイント



ジャンプ強キックは頭を狙う感じでOK。つなげやすいぞ

近距離強から弱半月斬。これは1発目をキャンセルする

鳳凰脚は空中から発動して、連続ヒットするぞ!



韓国チーム　KOREA TEAM

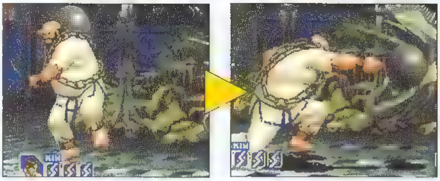
チャン・コーハン

CHANG KOEHAN

鉄球粉砕撃（てっきゅうふんさいげき）

←タメ→+⊗or□

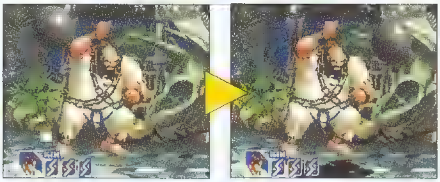
鉄球で攻撃する豪快な技。リーチが長く牽制技として強力だ。強は鉄球をグルグル回してから投げるので、通常は弱で攻撃していこう。また、打撃防御技で、相手の攻撃をガードしつつ攻撃ができる。



鉄球大回転（てっきゅうだいかいてん）

⊗or□ボタン連打

鉄球を頭上で回転させて攻撃する。回転中にレバー入力で前進、後退ができる。また、回転中に⊗○□△ボタン同時押しにより、攻撃を中止する。ガードされても隙が少なく、接近戦で重宝する技だ。



大破壊投げ（だいはかいなげ）

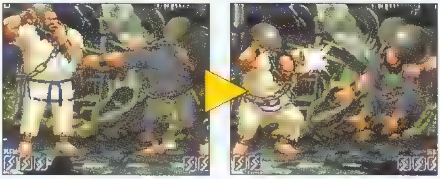
投げ間合いで→↘↓↙←→+⊗or□

相手を左右の地面に叩きつけるコマンド投げ。鉄球大回転を警戒してガードを固めている相手は、この技で投げてしまおう。通常技から連続技にも組み込めるが、空振りすると隙は大きいので注意だ。

鉄球太鼓打ち（てっきゅうたいこうち）

←↙↓↘→+○or△

相手の技を取る当て身技。鼻をほじっている間はほとんどの攻撃を跳ね返す。ただし、1、2回目はダメージがなく、3回目の当て身で初めて倒れ込んでダメージを与える。その後はまた2回当てないと意味がない。

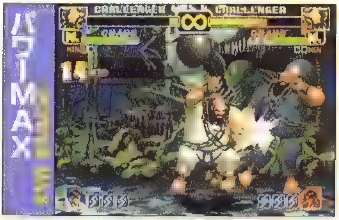


CHANG KOEHAN

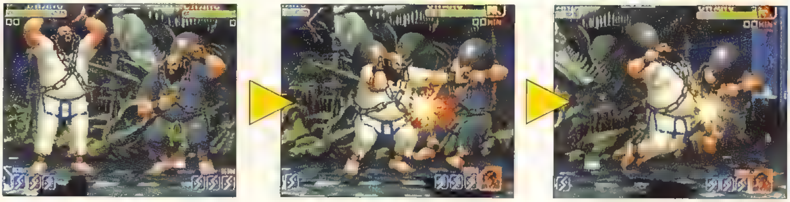
てっきゅうだいぼうそう
鉄球大暴走

↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

ダッシュしてから鉄球で攻撃する乱舞技。ダッシュが遅いので奇襲には不向き。無敵時間を利用して起きあがりの反撃に使おう。フィニッシュはランダムで技が変化するぞ。



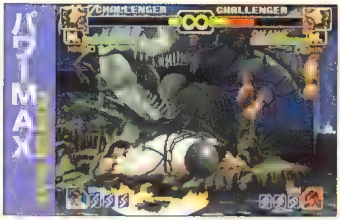
ダッシュは遅いがヒット数とダメージが上がるぞ！



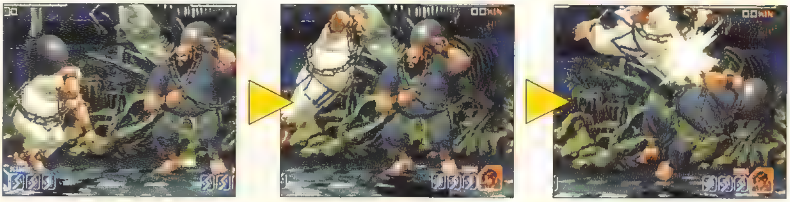
てっきゅうだいあっさつ
鉄球大圧殺

↓↘→↓↘→+⊗or▢

飛び上がってからボディープレス。落下時はしゃがみガード不可。強は少し前進して技を出すようになる。上昇時に攻撃判定があるが、発生が遅く対空には使えない。



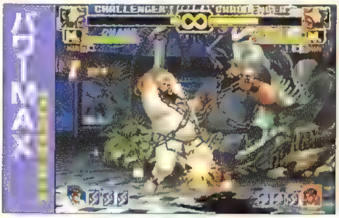
地面に落ちたときに地震を起こす。地震はガード不可



てっきゅうだいぼくさつ
鉄球大撲殺

↓↘→↓↘→+◯or△

鉄球をひたすら叩きつける技。発生が早くとっさに出しやすいが、連続技には組み込めない。無敵時間がなく潰されやすいのも欠点だ。ガードされた場合も隙がある。



鉄球を叩きつける回数が多くなり、ダメージもアップ

基本戦術

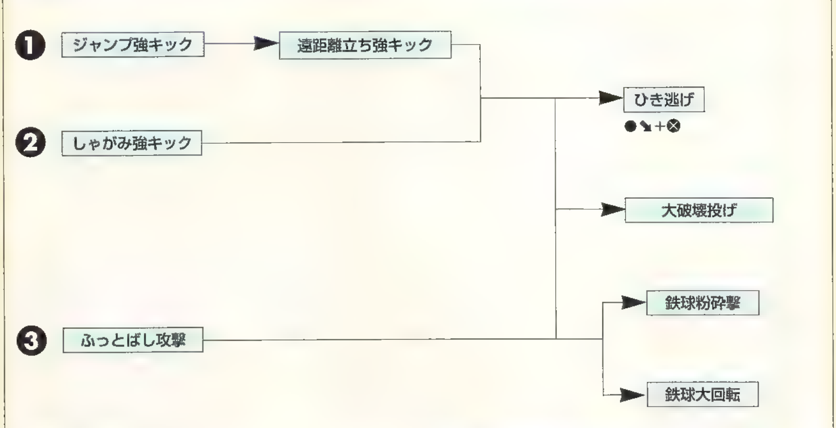
しゃがみ強キックと鉄球大回転だけでも強い！

チャンは牽制技が非常に強力だ。中間距離からは、ふっとばし攻撃、遠距離強パンチ、しゃがみ強パンチを使う。ふっとばし攻撃→鉄球大回転や、しゃがみ強キック→ひき逃げという連係が有効だ。遠距離では鉄球粉砕撃を狙っていくといい。

しゃがみ強キックを効果的に使えば、相手はかわし移動前方で抜けようとしてくるだろう。だが、ボタンを連打して鉄球大回転を入力しておけば簡単に撃退ができるぞ。

ダウンした相手には、再びしゃがみ強キックを重ねよう。これを多用すれば相手はガードを固めてくるはずなので、かわし移動などからの大破壊投げが決めやすくなる。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)

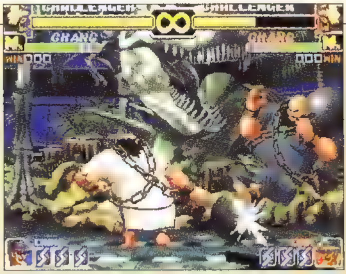


※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	×	◎
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×	
↘+⊗	×	—	—	
—	—	—	—	
—	—	—	—	

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



しゃがみ強キックは動こうとした相手に良く当たる！

CHECK! 対空技

◆鉄球大回転
◆しゃがみ強パンチ

連続技

大破壊投げや鉄球大回転で大ダメージ!

シンプルな連続技が多いが、どれも強力な威力だ。①はしゃがみ強パンチがガードされたときでも出してみよう。②はひたすら弱パンチを連打するだけなので簡単だ。ダウンしている相手には、しゃがみ弱パンチ→鉄球大回転を狙おう。また、ふっとばし攻撃→鉄球大回転も効果的。ふっとばし攻撃がカウンターヒットすると連続技になるぞ。③もジャンプ強キックからの連続技。大破壊投げにつなげたいのなら、近距離立ち弱キックからが簡単だ。④はストライカー・クラークからの連続技だ。クラークが相手を持ち上げたところに鉄球大暴走を当てよう。鉄球大暴走は鉄球大圧殺に替えてもいいぞ。

連続技	難易度
❶ しゃがみ強パンチ→ひき逃げ	★
❷ ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→鉄球大回転	★★
❸ ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→大破壊投げ	★★
❹ ストライカー攻撃(クラーク)→鉄球大暴走	★★

❸の連続技のポイント

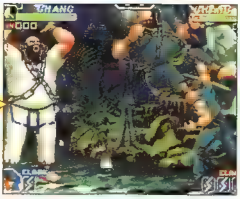
ジャンプ強キックは相手の腰を狙うと次につなげやすい

近距離立ち強キックがガードされたら鉄球大回転がいいぞ

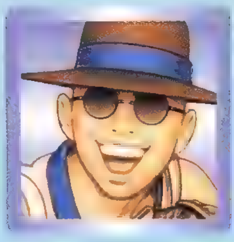
大破壊投げが決まればかなりのダメージだ!

❹の連続技のポイント

クラークの攻撃がヒットしたら、すぐに鉄球大暴走を入力


クラークが相手を持ち上げたときに、鉄球大暴走が発動

まるでプロレスのコンビプレイのように決まるぞ!



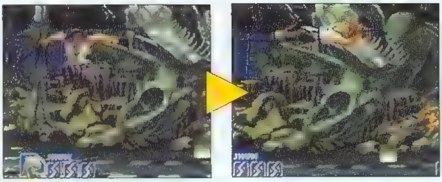
韓国チーム　KOREA TEAM

チョイ・ボンゲ

CHOI BOUNGE

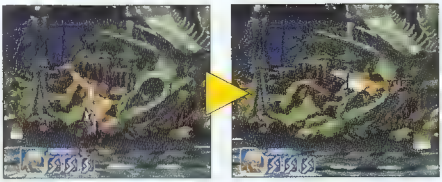
ひしょうくうれつざん
飛翔空裂斬
↓タメ↑+○or△

壁を使って相手を奇襲する技。↙で溜めると右側の壁に、↘で溜めると左側の壁に飛ぶ。弱で出すと斜めに降下し、強で出すと横に飛んで攻撃をする。技中にレバー+ボタンで方向転換もできるぞ。



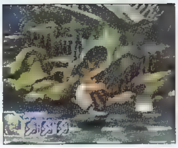
せんぷうひえんしとつ
旋風飛猿刺突
←タメ→+×or□

真横に向かって飛んでいく。強飛翔空裂斬と同じような技だ。技中にレバー+ボタンで2回まで方向転換ができるのも同じ。ガードされた場合は方向転換で逃げるようにすること。これでトリッキーに攻めよう。



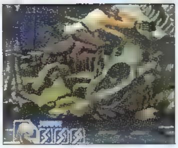
かいてんひえんざん
回転飛猿斬
↓↙←+×or□

地面を転がって相手を攻撃する技。ガードされると隙が非常に大きいので、多用は禁物だ。



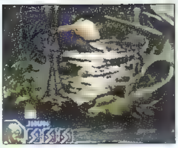
きしゅうひえんづき
奇襲飛猿突き
回転飛猿斬中に×or□ボタン押し

地面を転がっているときに入力すると、真横に飛んで奇襲する。ガードされると危険だ。



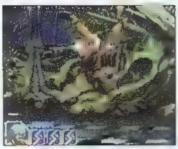
たつまきしっぷうざん
竜巻疾風斬
↓タメ↑+×or□

回転しながら上昇攻撃。対空技として使える他にも、しゃがみ弱パンチから連続技になる。



ひしょうきゃく
飛翔脚
ジャンプ中に↓↘→+○or△

キムの飛翔脚と同様の技。弱より強の方が降下角度が緩やかになる。隙が少ない技だ。

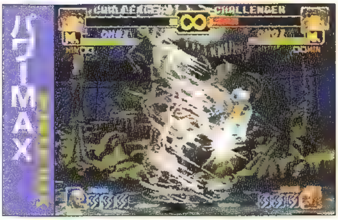


しん! ちょうぜつたつまきしんくうざん

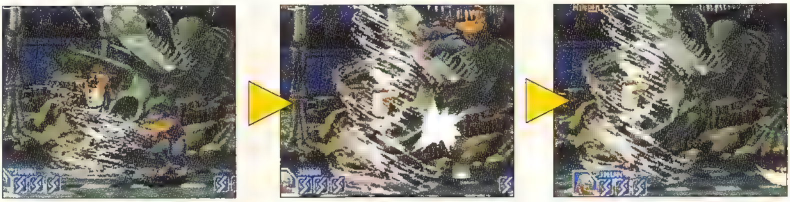
真！超絶竜巻真空斬

→↘↓↙←→↘↓↙←+⊗or□

竜巻を起こして相手を跳ね飛ばす。レバー操作で移動ができる。連続技に組み込めないので使いにくい。確実に決めたいのならば、ストライカーが浮かせた後に狙おう。



空中に吹き飛ばした後、お手玉のように拾うぞ

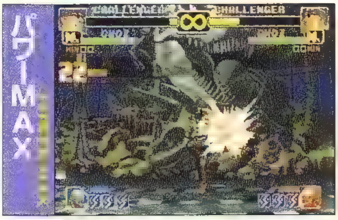


ほうおうきゃく

鳳凰脚

↓↘→↘↓↙←+◎or△

キムの鳳凰脚と同様の技。空中では出せない。スピードが非常に早く、しゃがみ弱パンチや骸突き から連続技になる。ゲージが溜まったら優先的に使用していこう。



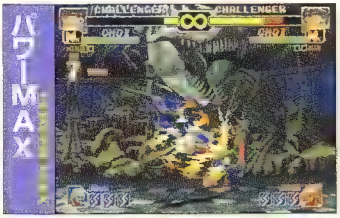
挑発を交ぜたふざけた技になる。連続技にはできない

しん! ちょうぜつりんかいてんとっぱ

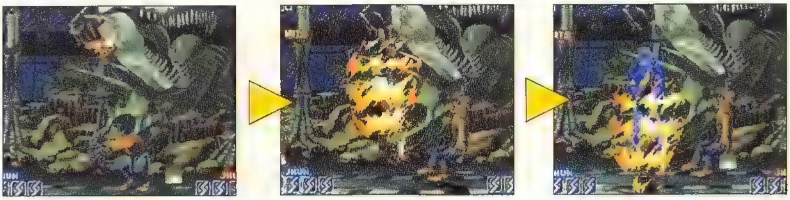
真！超絶輪回転突刃

ジャンプ中に↓↘→↓↘→+⊗or□

上空から降下しながら回転攻撃を放つ。弱は真下に強は斜め下の軌道になる。ガードされても間合いがかなり離れるので安心。飛翔脚をスーパーキャンセルして使おう。



弱強どちらでも斜め下の軌道になる。削り量は大きい



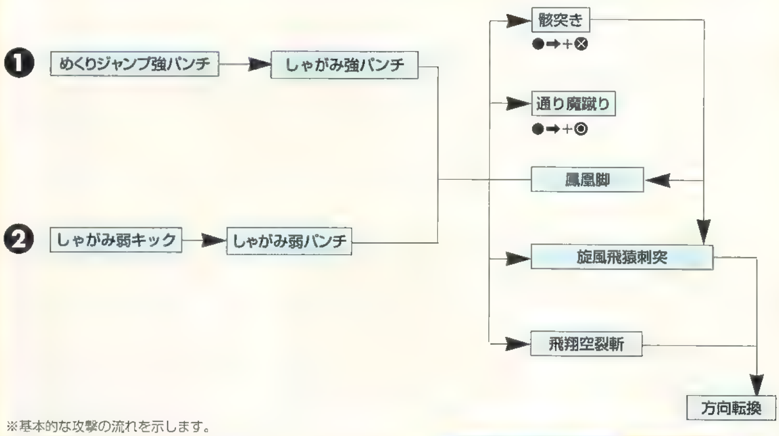
基本戦術

骸突きでガードクラッシュさせろ!

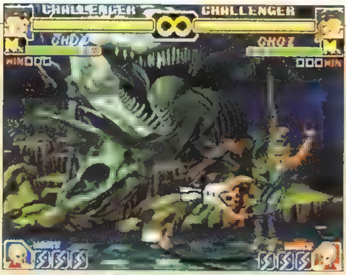
チョイは空中戦が得意なキャラだ。地上での牽制はあまり必要ない。飛び込む際にはジャンプ強パンチと、飛翔脚を使おう。ジャンプ強パンチは相手の頭上を飛び越してから出すと、完全にめくりになって防ぎにくい。飛翔脚も相手の頭上めがけて強で当てると、背後を突くことができるぞ。

ジャンプ攻撃からの連係はしゃがみ強パンチ→骸突きにつきる。骸突きが当たると相手がガードクラッシュ状態になるため、よろめいたところに弱鳳凰脚がヒットするのだ。またはストライカーの攻撃をガードさせているときに、骸突きを重ねるのも有効。接近戦ではこの連係をガンガン使っていこう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません



接近戦で脅威の骸突き。この後に弱鳳凰脚が決まる!

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	○·×·×	×

ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	○
➡+⊗	○	➡+◎	×
—	—	—	—
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

CHECK! 対空技

◆竜巻疾風斬
◆垂直ジャンプふっとばし攻撃

連続技

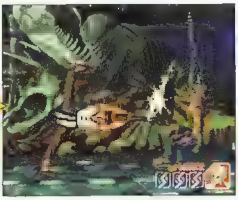
ノーマル版の弱鳳凰脚を果敢に狙おう!

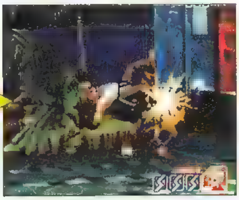
鳳凰脚を組み込んだ連続技が強力だ。①は基本となる下段からの連続技。ジャンプ強パンチや、飛翔脚で相手の背後を取ったときに狙おう。なお、しゃがみ弱パンチからは弱鳳凰脚もつなげられるぞ。②は基本戦術の項でも触れた本命の連続技だ。ガードされても最後まで決まる。鳳凰脚を強で出したり、パワーMAXで出すとつながらなくなるので注意。③はストライカーが攻撃している間に骸突きを重ねてガードを崩させる連続技。他のストライカーでも試してみよう。④はカウンターモードで強飛翔脚をスーパーキャンセルし、強真!超絶輪回転突刃につなげる空中連続技だ。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→竜巻疾風斬	★
❷ しゃがみ強パンチ→骸突き→弱鳳凰脚	★★
❸ ストライカー攻撃(マリー) (ガード)→骸突き(ガード)→真! 超絶竜巻真空斬	★★
❹ 強飛翔脚→強真!超絶輪回転突刃(カウンターモード限定)	★★

❷ の連続技のポイント

しゃがみ強パンチは近距離立ち強パンチでもOK

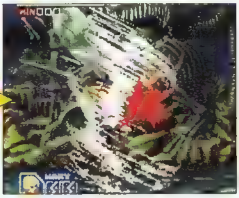

しゃがみ強パンチから骸突き。ガードされても関係ない


骸突きをキャンセルすれば、弱鳳凰脚がヒットする!

❸ の連続技のポイント

マリーの攻撃をガードさせたところに骸突きだ

ガードが崩れマリーの攻撃が入り、上空に投げ飛ばされる


そこを真! 超絶竜巻真空斬で拾う。これは面白い連係だ

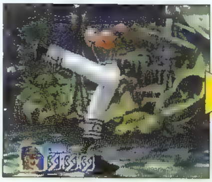
韓国チーム　*KOREA TEAM*

ジョン・フーン
JHUN HOON

満月斬（まんげつざん）

↓↙←＋○or△（○ボタン押し続けで猟虎陣）

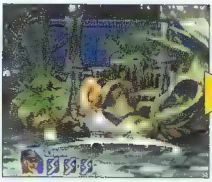
前方に回転しながら蹴りを放つ。弱より強の方が射程距離が長く、ヒット数が多い。奇襲で使うなら弱をギリギリガードさせるように使おう。なお、弱で出して○ボタンを押し続けると技後に猟虎陣の構えを取る。



排氣撃（はいきげき）

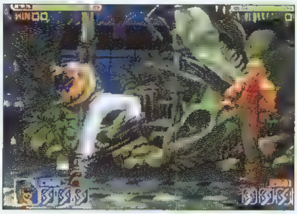
↓↙←＋×or□（×ボタン押し続けで、狙鷲陣）

地面をはうように回転蹴りを放つ。下段攻撃に見えるが立ちガード可能。隙が少ないので接近戦で使おう。ただし、連続技には組み込めない。弱で出して×ボタンを押し続ければ狙鷲陣の構えを取る。

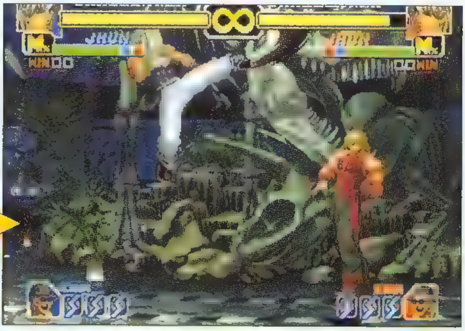


空砂塵（くうさじん）

↓タメ↑＋×or□（×ボタン押し続けで狙鷲陣）



回し蹴りを連続で放ちながら上昇攻撃。キムの技と同じものだ。発生が早く弱攻撃から連続技にできる。また、対空技としても使用可能だ。空振りすると大きな隙をさらすことになるので注意。

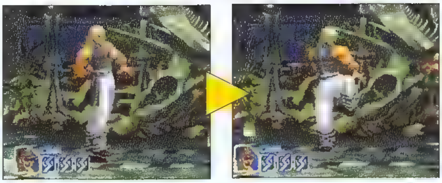


そしゅうじん

狙鷲陣

↓↓+×

画面側に体を向けて、片足を上げる構え。ここから繰り出す技は牽制に適している。構え中は通常の必殺技を使えない。かわし動作やストライカーも呼べなくなる。また、◎を押すことで簡単に猟虎陣に切り替わる。



しゅうそうきゃく(げだん)

鷲爪脚（下段）

狙鷲陣中に□

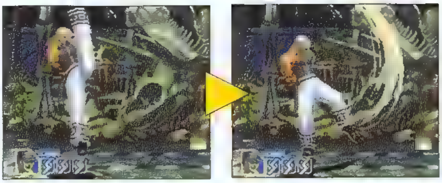
狙鷲陣から衝撃波を飛ばす蹴りを放つ。リーチが長くここから鷲爪脚上段につなげられる。太極破と併用して中間距離で牽制として使おう。技名は下段攻撃だが、相手はしゃがみガードできるぞ。

しゅうそうきゃく(じょうだん)

鷲爪脚（上段）

狙鷲陣中に↑+□

狙鷲陣から衝撃波を飛ばすねりチャギを放つ。鷲爪脚下段からつながり、しゃがみガードで防ぐことはできない。ヒットしたら切り替え攻撃につなげて、さらに追撃をしていこう。ガードされたときは太極破につなげよう。



たいきょくは

太極破

狙鷲陣中に△

狙鷲陣からの強烈な中段蹴り。ヒットすればダウンを奪い、ガードしている相手は必ずガードクラッシュされる。ガードクラッシュ後は切り替え攻撃や、スーパーキャンセル鳳凰裂爪脚が決まるぞ。接近戦で多用しよう。

そしゅうじんきりかえこうげき

狙鷲陣・切り替え攻撃

狙鷲陣中に→（←）+○（○ボタン押し続けで猟虎陣）

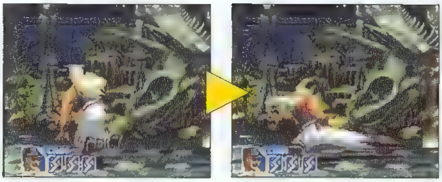
狙鷲陣から回し蹴りを放つ。ボタンを押し続ければ、構えを猟虎陣に切り替える。また、鷲爪脚上下段からや、太極破をガードした相手に連続ヒットするぞ。ちなみに打撃防御判定がついている。

りょうこじん
猟虎陣
↓↓+○

画面側に背を向けて、片足を上げる構え。ここから繰り出す技は奇襲に適している。構え中は通常の必殺技を使えない。かわし動作やストライカーも呼べなくなる。また、✕を押すことで簡単に狙鷲陣に切り替わる。

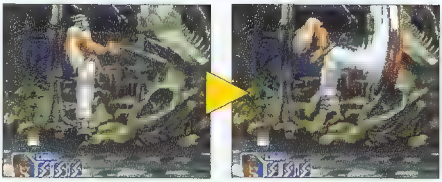
もうこげき
猛虎撃
猟虎陣中に□

その場で身をかがめてから下段キックを放つ。ヒットすると相手が浮き上がり、飛虎撃などで追撃できる。中段攻撃の飛虎撃とこの下段攻撃で相手のガードを揺さぶっていくといい。接近戦の要となる技だ。



ひこげき
飛虎撃
猟虎陣中に↑+□

ステップしてからカカト落としを放つ。相手はしゃがみガードでは防げない。技の出が早く、ガード後も隙が少ない。ジャンプしようとした相手を落とせるので積極的に狙おう。弱満月斬後にはこの技で攻めよう。

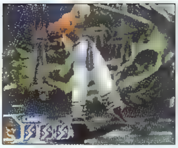


しゅうこげき
襲虎撃
猟虎陣中に↓+□

身をかがめてからスライディングキック。猛虎撃が前進するようになった技。ダウンこそ奪えないが、スピードはある。蹴り先をガードさせるように使い、その後は飛虎撃や切り替え攻撃を狙おう。

たいきょくひ
太極避
猟虎陣中に△

下段蹴りの動作で相手の攻撃を避ける。動作中は無敵で、蹴り自体には攻撃判定がない。



りょうこじん・きりかえこうげき
猟虎陣・切り替え攻撃
猟虎陣中に→（←）+✕（✕ボタン押し続けで狙鷲陣）

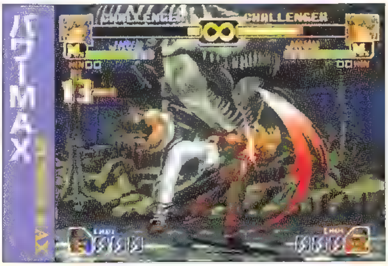
バック宙しながら蹴りを繰り出す。中段攻撃なので、相手はしゃがみガードできないぞ。

ほうおうれっそうきゃく

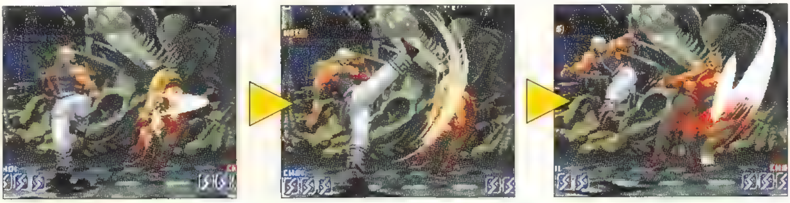
鳳凰裂爪脚

↓↘→↓↘→+○or△

その場で蹴りを連発する乱舞技。蹴りには衝撃波がついているので、リーチはかなり長い。中間距離から突然出してもいいし、連続技に組み込んでも強力だ。また、カウンターモードからスーパーキャンセルでこの技につなぐことができる。様々な状況で決められるようになろう。



ヒット数とダメージが上昇。スーパーキャンセルして、この技で一気に勝負を決めよう!



ほうおうてんぶきゃく

鳳凰天舞脚

ジャンプ中に↓↘→↓↘→+○or△

空中から降下して、蹴りを連発する。キムの鳳凰天舞脚と同様の技だ。弱より強の方が降下角度がゆるやかになる。ガード後は多少間合いが離れる。バックジャンプから出したり、相手を飛び越してから出すと効果的だ。また、空中で放つ流滝蹴(↓+□)から連続技にできる。

蹴りの連打がすさまじくなり、ダメージがアップ。性能はノーマル時とあまり変わらない

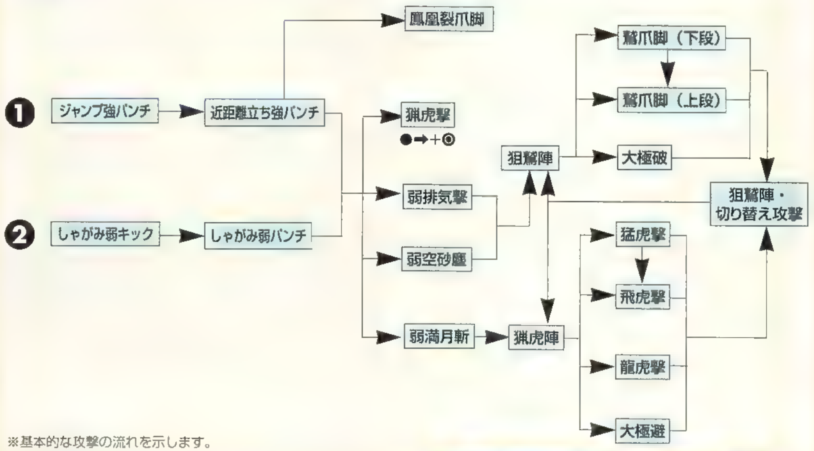
基本戦術

満月斬からの猟虎陣でラッシュをかけろ!

ジョンは強力な牽制技が多い。通常状態では遠距離立ち強キックとしゃがみ強キック、ふっとばし攻撃で牽制していこう。

地上戦で有効な連係はしゃがみ強キック→弱満月斬だ。満月斬は◎ボタンを押し続けると着地で猟虎陣になる。満月斬をしゃがみガードしたなら飛虎撃、立ちガードしたなら龍虎撃→切り替え攻撃だ。この一連の連係は非常に隙が少なく、スムーズにできれば相手も見切れない。一方の狙鷲陣はしゃがみ強キック→弱排気撃から構えを取る。そこからは大極破→切り替え攻撃→猟虎陣という連係がいい。猟虎陣からは上記の連係を狙っていこう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)

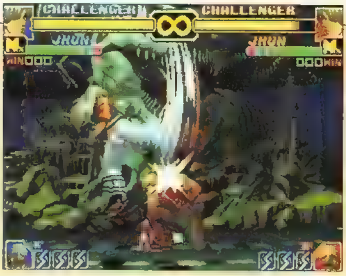


※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	×	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっとばし攻撃	×	空中ふっとばし攻撃	×
➡+◎	×	ジャンプ⬇+◎	○
—	—	—	—
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



満月斬から猟虎陣の飛虎撃と龍虎撃の2択攻撃で攻めろ!

CHECK! 対空技

◆空砂陣
◆猟虎陣・切り替え攻撃

連続技

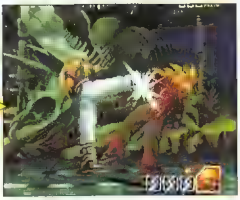
スーパーキャンセル鳳凰裂爪脚を決めろ!

独特の構えからの連続技をマスターしよう。①は下段スタートから狙える連続技。ダウンした相手に狙おう。②はジャンプから入る連続技。ジョンはジャンプ強パンチの方が地上技につなげやすい。ラストは威力を求めるなら強満月斬だが、その後の連係を重視するなら弱満月斬だ。弱満月斬後は猟虎陣で攻撃を続けよう。③は狙鷲陣からの連続技だ。画面端なら排気撃から狙鷲陣に切り替えた後、鷲爪撃下段が連続ヒットする。④はカウンターモードの実戦的な連続技だ。鳳凰裂爪脚のキャンセルが早いと、鳳凰天舞脚になり空振りしてしまう。ただし、画面端なら鳳凰天舞脚でも可能だ。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強空砂塵	★
❷ ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→満月斬	★★
❸ 排気撃→鷲爪撃下段→鷲爪撃上段→大極破(画面端限定)	★★
❹ かわし移動攻撃→強満月斬→鳳凰裂爪脚(カウンターモード)	★★

❷ の連続技のポイント

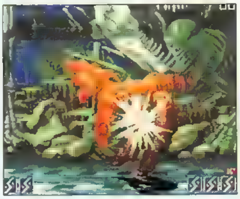
ジャンプ強パンチは相手の頭上をめがけて放とう



近距離強パンチがガードされたら弱満月斬や猟虎撃にする

強満月斬からはダウンしない。油断せずに攻め続けよう!

❹ の連続技のポイント



かわし移動攻撃はリーチがある。これにキャンセルをかける

地面に足をつけたときに最速でキャンセルをかける

鳳凰裂爪脚が連続ヒット。画面端なら鳳凰天舞脚でも可能

チームエディット専用

EDIT ONLY

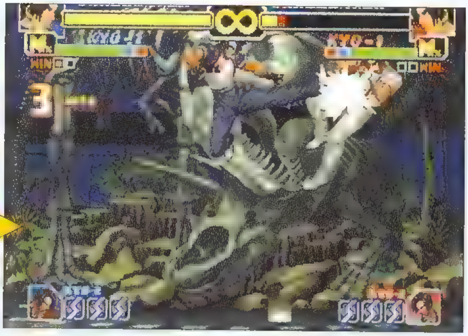
草薙京-1

KYO KUSANAGI-1

おぼろぐるま
朧車

→↓↘+○or△

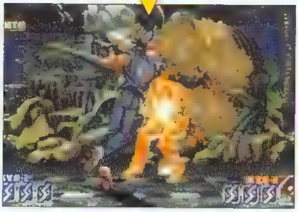
飛び蹴りを放つ。弱は1発、強は3発の蹴りを叩きこむ。発生が早く弱攻撃から連続ヒットする。弱は牽制に 無敵時間のある強は対空に使おう。ガードされると反撃を受けるので、確実に決めよう。



あおき
蒼鬼

↓↙←+×or□

肘打ちから相手をかち上げる。琴月と罰詠みを合体させたような技だ。肘打ちがヒットしても、2発目が空振りすることがある。そのため中間距離からの奇襲には不向き。連続技に組み込もう。

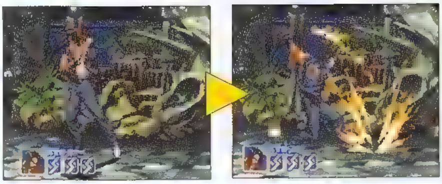


やみばらい

闇払い

↓↘→＋⊗or□

地上をはう飛び道具。弱より強の方がスピードが早い。連係に組み込んで相手を固めよう。ただし、隙は大きいので無防備に出すと、飛び込むチャンスを与えてしまう。ダウン中の相手にも当たる。

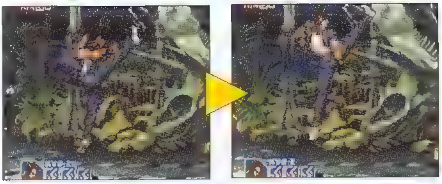


ななじゅうごしき・かい

七拾五式・改

↓↘→＋○・○or△・△

相手を蹴り上げる技。ボタンを2回押すことで連続攻撃し、相手を浮かせる。宙に浮いたところに空中ふっとばし攻撃や、朧車での追撃が可能だ。空振りの隙が大きいので、連続技専用に使おう

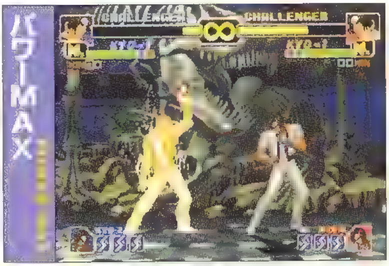


おろちなぎ

大蛇薙

↓↙←↙↓↘→＋⊗or□

拳に溜めた炎を前方に向けて放つ。ボタンを押し続ければ待機状態にでき、離すか一定時間経過すると技が発動する。強で出すと上半身が無敵となるので有利。弱強ともに発動が遅く連続技には組み込めない。かわし移動で避けられることも多いため、多用するのは危険だ。



待機中にも攻撃判定がつく。炎の先端をガードさせるように使えば、反撃を受けにくい

基本戦術

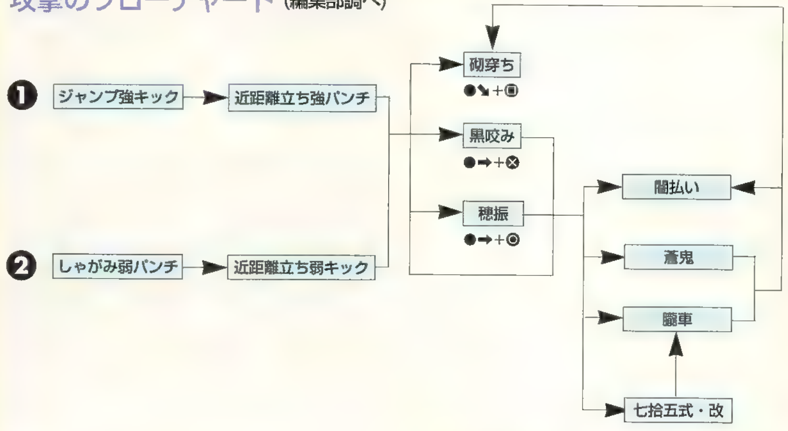
ダウンを奪ったら、砌穿ちか闇払いで追撃だ!

京-1はオリジナルの京と比べて、見劣りする部分が多い。ラッシュを持続させるには工夫が必要だ。地上での有効な奇襲技がないため、遠距離立ち強キックで牽制してから、すばやくジャンプ攻撃をしかけよう。ジャンプ強キックから直接連続技を狙うのに加えて、めくりジャンプ弱パンチで相手の背後に回る攻撃も実行しよう。

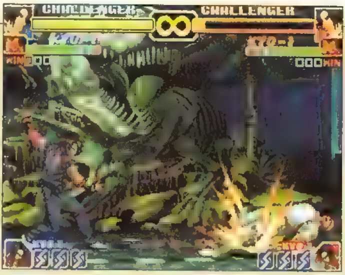
相手と密着後は近距離立ち強パンチからの連続技を狙う。しゃがみガードの相手は、中段攻撃の穂振で崩していこう。

砌穿ちと闇払いはダウン攻撃専用の技と考える。連続技が決まったり、ダウンを奪ったときは、必ずこれで追撃しよう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません



地上でふっとばし攻撃→強闇払いという連係も重要だ

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×	
→+⊗	○	→+◉	△	
↘+■	×	—	—	
—	—	—	—	

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

CHECK! 対空技

◆弱朧車
◆しゃがみ強パンチ

連続技

頼りになるのは強朧車をからめた連続技だ

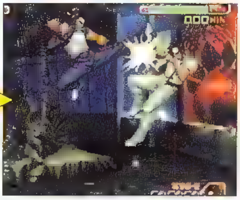
新技の蒼鬼を組み込んでいきたいが、リーチが短く空振りしてしまいやすい。フィニッシュは強朧車にするのが無難だ。①は地上からの連続技。相手の起きあがりに重ねて攻めよう。②が本命の連続技だ。①もそうだが、強朧車が画面端近くで当たったときは、砌穿ちや闇払いで追い打ちができる。③は蒼鬼を当てるための連続技。蒼鬼は正面から狙っても空振りしやすいので、相手の背後から密着して狙うのがベストだ。④はカウンターモードでないと大蛇薙が当たらない。通常では七拾五式・改→強朧車や蒼鬼を当てよう。強朧車は一歩進んでから、蒼鬼は画面端で当てること。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→強朧車	★★
❷ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→黒咬み→強朧車	★★
❸ めくりジャンプ弱パンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→蒼鬼	★★
❹ ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→七拾五式·改→強朧車→大蛇薙→砌穿ち (カウンターモード)	★★★

❷ の連続技のポイント

近距離立ち強パンチまでは、簡単につながる

特殊技の黒咬みからの朧車は、入力が楽に行えるぞ


空振りしてしまうと危険なので、必ずヒットさせよう

❹ の連続技のポイント

カンターモードにしてジャンプ攻撃。画面中央でもいいぞ

七拾五式・改が2ヒットしたときに大蛇薙を入力を完成させる

大蛇薙がヒットしたらダウンしている相手を砌穿ちで追撃だ！

チームエディット専用

EDIT ONLY

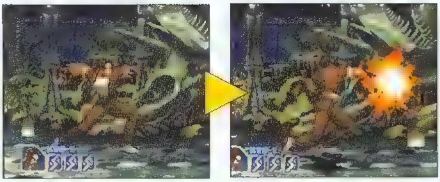
草薙京-2

KYO KUSANAGI-2

荒咬み（あらがみ）

↓↘→＋×

炎を放つボディーブロー。打撃防御があるので、相手の攻撃を潰しながら攻撃できる。中間距離からこれで攻めていくといい。荒咬みがヒットしたなら、ここから九傷や八錆につなげていこう。



九傷（このきず）

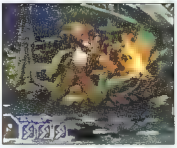
荒咬み中に↓↘→＋×or□

アッパーで相手を浮かす。ここからは八錆と七瀬が出せる。九傷ヒットなら七瀬で追撃。

八錆（やのさび）

荒咬みor九傷中に→↘↓↙←＋×or□

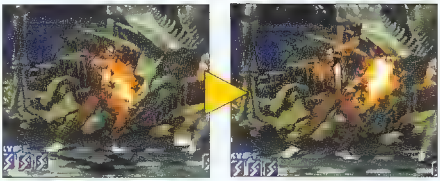
下に向けて肘打ち。荒咬みと九傷から連続技にはできないが、しゃがみガードを崩せる。



鵺摘み（ぬえつみ）

荒咬み→八錆中に○or△

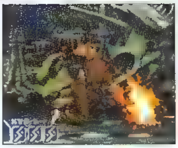
八錆から腕をかち上げる。オリジナル京の鵺摘みと同名の技ではあるが、こちらは相手の技を取れない。八錆がヒットすると空振りするので、八錆がガードされたときに出そう。相手をよろめかす効果がある。



砌穿ち（みぎりうがち）

荒咬み→八錆中に×or□

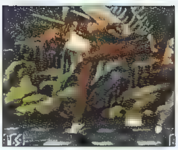
八錆でダウンした相手を追撃する技。八錆がガードされた場合は出さないようにしよう。



七瀬（ななせ）

九傷中に○or△

九傷で浮いた相手を飛び蹴りで追撃。九傷がガードされたら出しても反撃されるだけだ。



荒咬みからの連係図

草薙京-2は鵺摘みが加えられたため、オリジナルの京と連係が少し違っている。基本は荒咬み→九傷→七瀬と、荒咬み→八錆→砌穿ちだ。八錆が空振りしたときや、ガードされたときには鵺摘みを出してフォローするといい。なお、荒咬み→九傷や八錆のルートからは砌穿ちは出せないので注意。

つながる →

つながらない - - →

七瀬

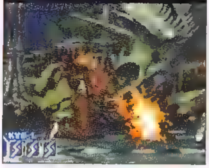
○or△

九傷

↓↘→+⊗or□

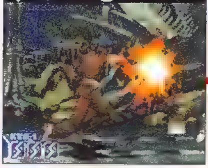
砌穿ち

⊗or□



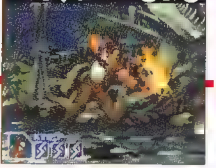
荒咬み

↓↘→+⊗



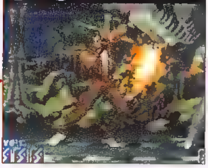
八錆

→↘↓↙←+⊗or□



鵺摘み

○or△

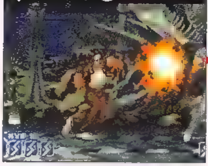


毒咬みからの連係図

毒咬み→罪詠み→罰詠みは3つでひとつの技と考えよう。連続ヒットさせるなら、間髪入れずに入力していこう。ただし毒咬み後に間合いが開いていると、最後までつながらない。

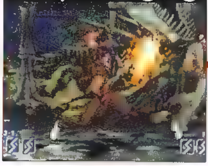
毒咬み

↓↘→+□



罪詠み

→↘↓↙←+⊗or□



罰詠み

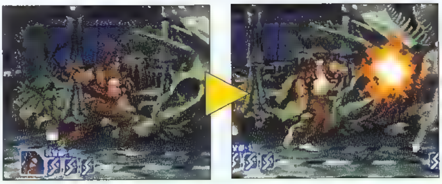
→+⊗or□

どくがみ

毒咬み

↓↘→+□

大きく踏み込んでからパンチを放つ。荒咬みと同じく打撃防御技なので、相手の攻撃を潰すことが可能。罪詠み→罰詠みにつなげる場合は近距離強パンチから狙おう。牽制に使うなら拳の先を当てていこう。

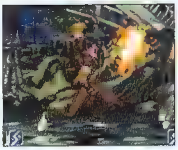


つみよみ

罪詠み

毒咬み中に→↘↓↙←+×or□

毒咬みからボディーブローを放つ。リーチが短く隙が大きい。ガードされると危険だ。



ばつよみ

罰詠み

罪詠み中に→+×or□

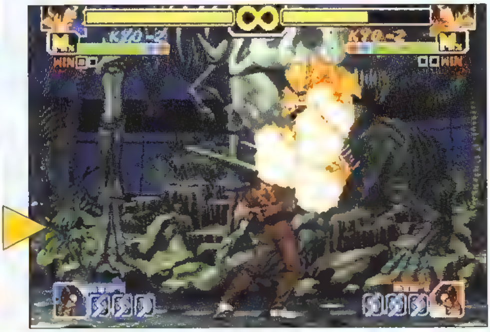
罪詠みから飛び上がりながら体当たり。罪詠みを深くヒットさせないと空振りするぞ。

ことつき

琴月

→↘↓↙←+○or△

ダッシュから肘打ち、そして相手を持ち上げてから爆発させる技。ガードされると隙ができるので、連続技専用として使おう。カウンターモードなら肘打ちをキャンセルして無式につなげられる。



おにやき
鬼焼き

→↓↘+⊗or▢

炎をまといながら上昇攻撃。弱は1ヒット、強は2ヒットする。強は無敵時間が長いが、2ヒット目を当てないとダウンを奪えない。地上戦で使うなら弱を、対空には強を使っていこう。連続技としても使えるぞ。

アールイーディーキック
R,E,D キック

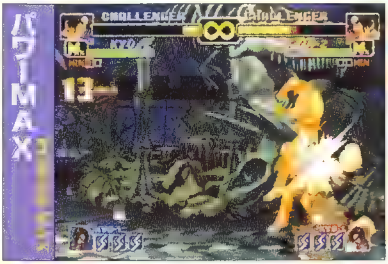
←↓↙+○or△

前方に回し蹴りを放ち、ヒットした相手をダウンさせる。弱より強の方が軌道が高く、飛距離が長い。弱で奇襲したいが、しゃがんでいる相手には空振りしやすい。相手が立っている場合にだけ使おう。

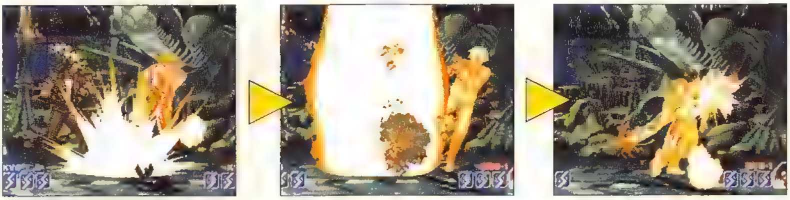
むしき
無式

↓↘→↓↘→+⊗or▢

炎をまといながらパンチを連打する技。近距離立ち強パンチや、カウンターモードの琴月から決めよう。発動のときには炎の柱が上がり、上空にいる相手にもヒットする。ただし、この場合はダメージが低くなるぞ。また、技中にボタンを連打すれば、技後に挑発をするようになる。



最後は鬼焼きで豪快にフィニッシュ。ちなみにMAX版はボタン連打で挑発はできないぞ

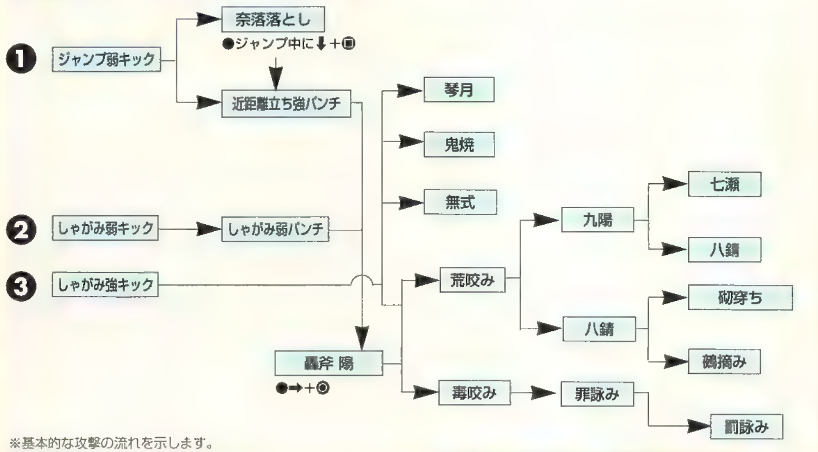


基本戦術

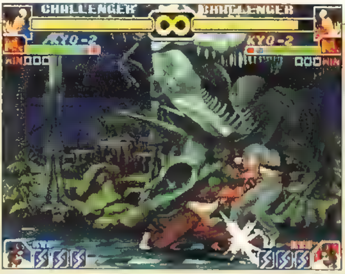
荒咬みから始まる連係で相手のガードを揺さぶれ！

京-2はオリジナルに近い性能を持っている。中間距離では遠距離立ち弱キック、R,E,D キック、荒咬みを使おう。R,E,D キックはかわし移動後方に飛び退いたときに出すと有効だ。荒咬みは打撃防御技なので、出てしまえば相手の技を潰せる。
ジャンプ攻撃は強キックでもいいが、京-2ならではの弱キック→奈落落としの2段攻撃も交ぜていこう。ジャンプ攻撃がヒットならそのまま連続技へ、ガードされたら中段の轟斧・陽と下段のしゃがみ強キックの2択攻撃をしかけるのだ。しゃがみ強キックがガードされた場合は、荒咬み→八錆→砌穿ちの連係で、攻撃の主導権を握ろう。

攻撃のフローチャート（編集部調べ）



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません



出の早いしゃがみ強キック。1段目をキャンセルしよう

キャンセル表				
	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	×	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	○・×
垂直通常ジャンプ	×	○	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	○	×	×

ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃	×
➡+Ⓒ	○注・△	ジャンプ中に⬇+Ⓒ	×
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可
注：通常技からキャンセルで出したときはキャンセル不可

CHECK! 対空技

◆鬼焼き
◆しゃがみ強パンチ

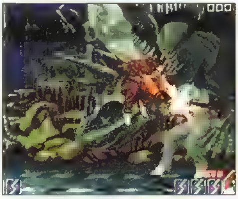
連続技

カウンターモードの琴月から無式で一発逆転!

①と②の連続技が実戦度が高い。①はジャンプ弱キックを空中でキャンセルして奈落落としを出す。奈落落としを入れることによって、相手のガードタイミングを惑わせるのが目的だ。ただし、相手がしゃがんでいると当たりにくいので、その場合は素直にジャンプ強キックから入ろう。②は毒咬みからの連続技を荒咬み→九傷→七瀬にしてもいい。または、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→毒咬み→罪詠み→罰詠みでもOKだ。③はめくらないと無式が空振りしてしまう。④はカウンターモードの連続技で琴月をスーパーキャンセルする。これもめくらないと無式が当らないぞ。

連続技	難易度
❶ ジャンプ弱キック→奈落落とし→近距離立ち強パンチ→琴月	★★★
❷ しゃがみ強キック→毒咬み→罪詠み→罰詠み	★★
❸ めくりジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→無式	★★★
❹ めくりジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→琴月→無式（カウンターモード限定）	★★★

❶ の連続技のポイント



ジャンプ弱キックは頭上を狙おう。そこから奈落落しだ

遠距離強パンチになってもいいが、あまり離れるとダメ

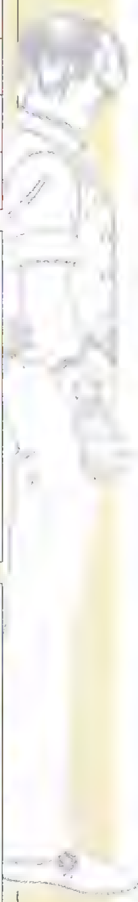
琴月はしゃがみ強キックの1発目からでもつながるぞ

❹ の連続技のポイント

めくりジャンプ強キックから、近距離強パンチへ

琴月の1発目がヒットしたらスーパーキャンセルで無式

少しでも間合いが開いたり、出すのが遅いとつながらない



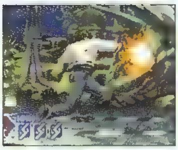
チームエディット専用

EDIT ONLY

草薙京

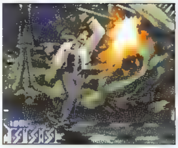
KYO KUSANAGI

ひゃくじゅうよんしき・あらがみ
百拾四式・荒咬み
↓↘→+⊗



ボディーブローを放つ技。打撃防御があるので、中間距離からの牽制に最適だ。

ひゃくにじゅうはちしき・このきず
百弐拾八式・九傷
荒咬み中に↓↘→+⊗or▢

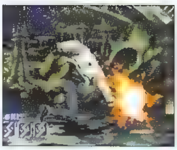


荒咬みからアッパーで相手を浮かせる技。しかし、八錆と七瀬以外の追撃は入らない。

ひゃくにじゅうななしき・やのさび
百弐拾七式・八錆
荒咬みor九傷中に→↘↓↙←+⊗or▢

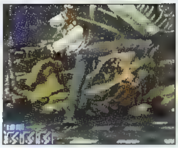
拳を叩きつける中段攻撃。しゃがみガードはできない。九傷ヒット後はつながるぞ。

げしき・みぎりうがち
外式・砌穿ち
荒咬み→八錆中に⊗or▢



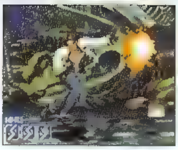
ダウンしている相手を追撃する。荒咬み→九傷→八錆のルートからは出せない。

ひゃくにじゅうごしき・ななせ
百弐拾五式・七瀬
九傷or八錆中に○or△



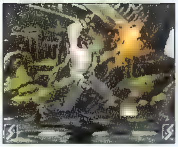
飛び蹴りを放つ。京-2と違って八錆から出せる。九傷と八錆がガードされたら出さないこと。

ひゃくじゅごしき・どくがみ
百拾五式・毒咬み
↓↘→+▢



大きく踏み込んでからのボディーブロー。打撃防御があるので、遠距離から奇襲に使おう。

よんひゃくいちしき・つみよみ
四百壱式・罪詠み
毒咬み中に→↘↓↙←+⊗or▢



毒咬みから相手をかち上げる。リーチが非常に短く、空振りしてしまうことも多い。

よんひゃくにしき・ばつよみ
四百弐式・罰詠み
罪詠み中に→+⊗or▢

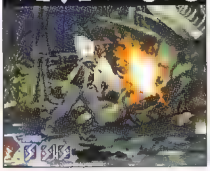
罪詠みから上昇しながら体当たりで攻撃する。これもリーチが短く、空振りしやすい。

荒咬みからの連係図

オリジナルの京も荒咬みがヒットしたら九傷→七瀬で連続攻撃だ。相手が近ければ、最後をダウン回避できない八錆に変えてもいい。荒咬みがガードされたら八錆で崩して、砌穿ちだ。八錆ガードなら七瀬は出さないように。

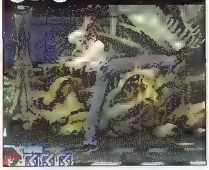
つながる →
つながらない ⇢

百弐拾七式・八錆
→↘↓↙←+×or□



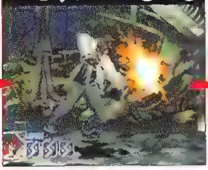
百弐拾八式・九傷
↓↘→+×or□

百弐拾五式・七瀬
○or△



百拾四式・荒咬み
↓↘→+×

百弐拾七式・八錆
→↘↓↙←+×or□



外式・砌穿ち
×or□

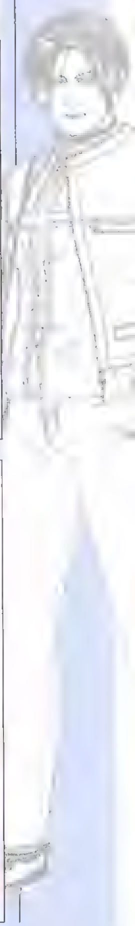
毒咬みからの連係図

京-2と同じく3つでひとつの技と考えよう。やはり毒咬み後の技はどれもリーチが短いため、接近していなければ技が空振りしやすい。牽制なら毒咬みで止めていくのが無難だ。

百拾五式・毒咬み
↓↘→+□

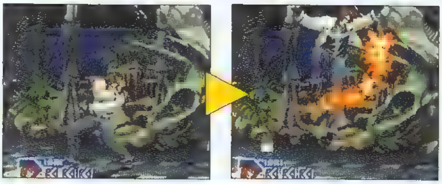
四百壱式・罪詠み
→↘↓↙←+×or□

四百弐式・罰詠み
→+×or□



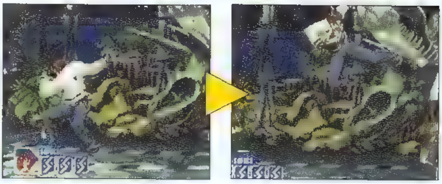
ひゃくしき・おにやき
百式・鬼焼き
→↓↘+×or□

炎をまといながら上昇攻撃。弱は1ヒットでダウンさせられるので、地上戦での反撃に使おう。強は無敵時間が長く、対空になる。ただし、地上の相手には2ヒットさせないとダウンを奪えないので反撃を受ける。



アールイーディーキック
R.E.D KicK
←↓↙+○or△

前方に回し蹴りを放つ。弱は京-2と同じく相手にしゃがまれると空振りするので、多用はできない。強ならしゃがんでいる相手にもヒットする。遠距離から強で相手のジャンプを防止するように牽制しよう。



ななじゅうごしきかい
七拾五式・改
↓↘→+○・○or△・△

飛び蹴りを2連発する技。2発目の蹴りが当たると相手は浮き上がり、空中ふっ飛ばし攻撃や鬼焼きで追撃が可能。主に近距離強攻撃から強で出し連続ヒットさせて、追撃を狙っていくといいだろう。

きゅうひゃくじゅうしき・ぬえつみ
九百拾式・鵺摘み
↓↙←+×or□

腕を下から上に振り上げる。振り上げている腕に攻撃が当たると反撃する一種の当て身投げだ。取れる技は相手の通常技で、ジャンプ攻撃や必殺技は取れない。振り上げる腕自体にも攻撃判定がある。

とらふせ
虎伏せ
鵺摘みから自動

鵺摘みで相手の下段攻撃を取ったときに出る技。相手を地面に叩き伏せて追撃する。

りゅういり
龍射り
鵺摘みから自動

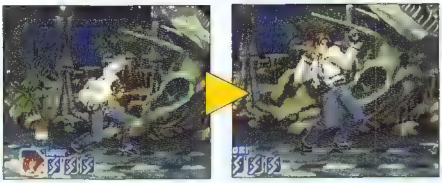
鵺摘みで相手の上段攻撃を取ったときに出る技。肘打ちで相手をダウンさせる。

よんひゃくにじゅうななしき・ひきがね

四百弐拾七式・轢鉄

→↘↓↙←+○or△

ダブルアッパーを放ち、相手を吹き飛ばす。弱はその場で、強は一歩踏み込んでから攻撃する。弱強ともにガード後は反撃を受けるので注意。近距離弱攻撃から連続技にできる弱をメインに使おう。

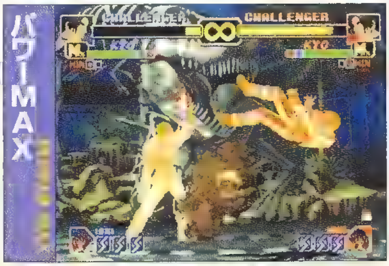


うらひゃくはちしき・おろちなぎ

裏百八式・大蛇薙

↓↙←↙↓↘→+⊗or□

拳に溜めた炎を前方に放つ技。ボタンを押しっぱなしで待機状態になる。待機中は弱が下段、強は上段が無敵になるので、うまく使い分けていこう。めり込むようにガードされると反撃を受ける。炎の先を当てる感じで使おう。発動の時間が遅くなったので、連続技にはできない。



待機中は全身が炎につつまれるようになり攻撃判定がつく。放たれた炎は多段ヒットするぞ

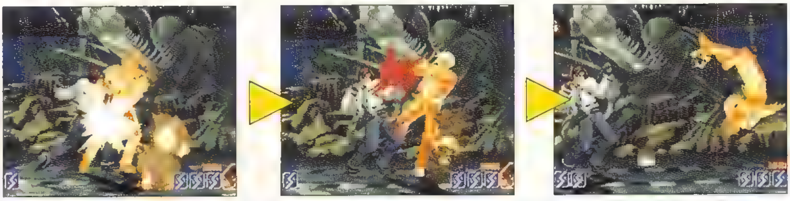
ひゃくはちじゅうにしき

百八拾弐式

↓↘→↓↘→+⊗or□

轢鉄の強化版のような技。スピードのあるダブルアッパーを繰り出す。ボタンを押し続けることにより待機状態になる。ボタンを少しでも溜めておくとダメージがアップ。さらに最後まで溜め続けるとガード不能技に変化する。近距離強攻撃から連続技にしたり、反撃に使っていこう。

技のモーションは変わらないが、無敵時間が長くなった。相手の攻撃に合わせれば打ち勝てる



基本戦術

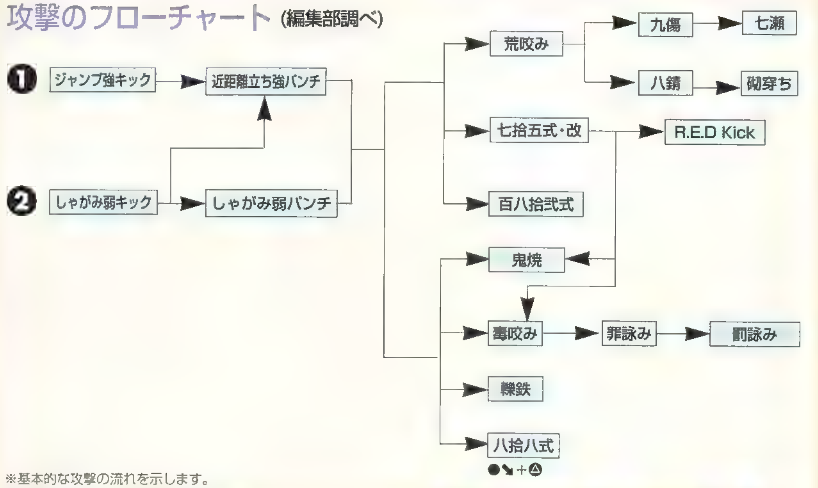
打撃防御のある荒咬みで相手の技を潰せ！

　京は牽制技が豊富にある。中間距離では、遠距離立ち弱&強キックと荒咬みがいい。牽制目的の荒咬みは、拳の先を当てるように出して、1発目で止めること。

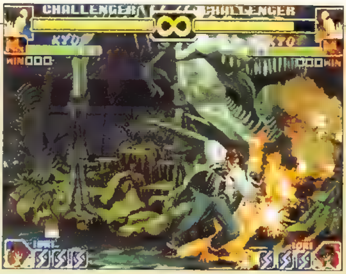
　中ジャンプ強キックの攻めも重要だ。ガードの堅い相手には、技を出さずに飛び込み、下段からの連続技を狙うといい。

　ダウンした相手にはしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→弱轢鉄を狙おう。しゃがみ弱キックがガードされたら荒咬みを出し、そこからの連係で攻める。なお荒咬み以後は、多少間を開けても次の技が出る。ときには遅めに九傷や八錆を出して、相手を惑わしていこう。このテクニックは大切だ。

攻撃のフローチャート（編集部調べ）



※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません



荒咬み→九傷、荒咬み→八錆は一定の間隔で出さない

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃		×
→+◎	×・△	ジャンプ中に↓+◎		×
↘+△	×	―		―
―	―	―		―

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可

CHECK! 対空技

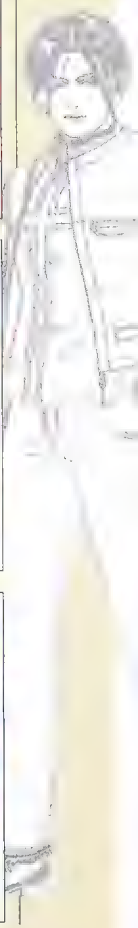
◆鬼焼き
◆荒咬み

連続技

カウンターモード轢鉄から百八拾弐式が可能だ

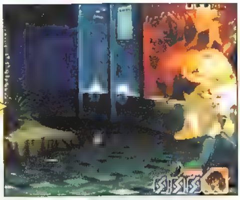
京の連続技はテクニックを駆使するものが多く、どれも強力な連続技だ。①は最も基本となるものだ。間合いが離れると罪詠みと罰詠みが空振りしやすいので注意。近距離強パンチ後は荒咬み→九傷→七瀬でもいいし、弱鬼焼きや弱轢鉄でもいいぞ。②と③は画面端での七拾五式・改からの追い打ちだ。③は荒咬→八錆を空中で当ててから、砌穿ちで攻撃。だが、難易度が高いので、通常はジャンプ強キック、鬼焼き、弱R.E.D KicKで追撃しよう。これなら画面中央でも決まる。④は実戦的な下段スタートの連続技。カウンターモードでなくても弱轢鉄までが連続技になる。

連続技	難易度
❶ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→毒咬み→罪詠み→罰詠み	★★
❷ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→七拾五式·改→荒咬み→近距離強パンチ(画面端限定)	★★★
❸ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→強七拾五式·改→荒咬み→砌穿ち(画面端限定)	★★★
❹ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→弱轢鉄→百八拾弐式(カウンターモード限定)	★★★



❷ の連続技のポイント

画面端で七拾五式·改を当てる。必ず2ヒットさせよう



浮いた相手に荒咬み。これは相手が高いときに当てること

強パンチ後は、しゃがみ弱キックからの連続技を狙おう

❹ の連続技のポイント

しゃがみ弱キックを近くで当ててから、しゃがみ強パンチ

弱轢鉄は1、2発目のどちらでもキャンセルがかかる

ダメージは大差ないが、2発目をキャンセルして百八拾弐式

チームエディット専用

EDIT ONLY

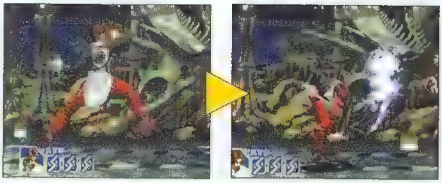
八神庵

IORI YAGAMI

さんびゃくじゅういちしき・つまくし
参百拾壱式・爪櫛

→↓↘+○or△

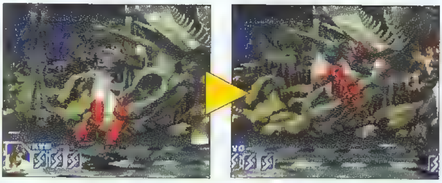
ショートジャンプから腕を振り下ろして攻撃する。無敵時間があり、中間距離での奇襲に役立つ。この技をキャンセルして葵花を出せるのが最大の特徴だ。ガードされた場合は葵花を1～2発出して固めよう。



ひゃくにじゅうななしき・あおいはな
百弐拾七式・葵花

↓↙←+×or□（3回入力）

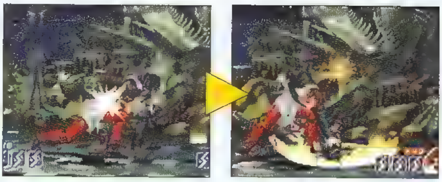
進みながらパンチを放つ技。3発目は中段攻撃となり、相手のしゃがみガードを崩せる。ガードされた場合は2発目を出さないでおこう。奇襲だけでなく、爪櫛やしゃがみ強パンチから連続技に組み込もう。



にひゃくじゅうにしき・ことづき いん
弐百拾弐式・琴月 陰

→↘↓↙←+○or△

ダッシュしてから相手を地面に叩きつける。移動中は足下が無敵になり、足払いをすり抜けて決めたりもできる。しかし、ガードされると反撃を受けるため、近距離立ち強パンチなどから連続技専用に使うのが無難。



くずかぜ
屑風

投げ間合いで→↘↓↙←→+×or□

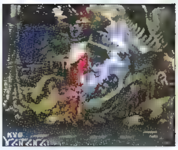
相手を自分と反対側に投げるガード崩し技。この技自体にダメージはないが、よろめいたところに葵花や八稚女が決まる。ダッシュから狙っていくのが有効だ。ガードを固めている相手には積極的に狙っていこう。

ひゃくしき・おにやき

百式・鬼焼き

→↓↘+⊗or□

上昇しながら攻撃する。対空技として使えるし、地上戦で狙ってもいい。弱で出そう。



やくはちしき・やみばらい

百八式・闇払い

↓↘→+⊗or□

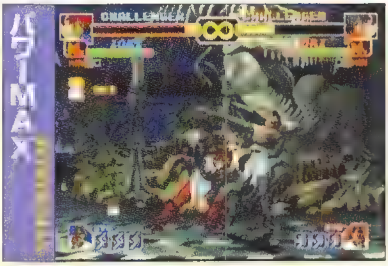
地をはう飛び道具。通常技からキャンセルで出して固めよう。ジャンプ攻撃には注意だ。

きんせんにひゃくじゅういちしき・やをとめ

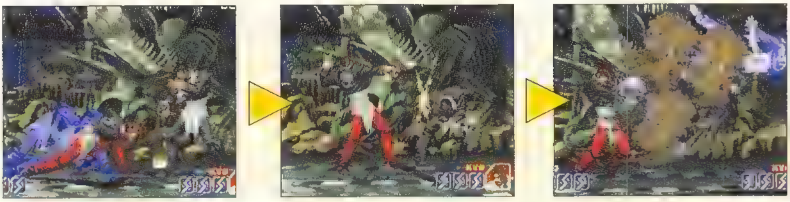
禁千弐百拾壱式・八稚女

↓↘→↘↓↙←+⊗or□

ダッシュしてから連撃を叩き込み、最後に相手を爆発させる。ガードされるとやはり隙が大きいので、近距離通常技やストライカーから連続技にするのがベスト。MAXのときは無敵時間が長くなるため、対空や奇襲として強力な技だ。なるべくならMAX状態から狙っていこう。



前作までは相手をダウンさせてからの追撃だったが、今回はヒット数が上昇するだけになった

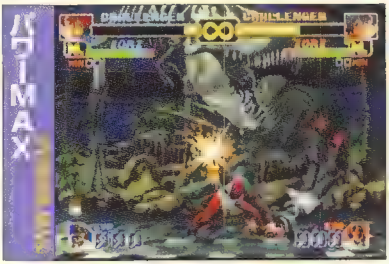


うらさんびゃくじゅういちしき・さくつまぐし

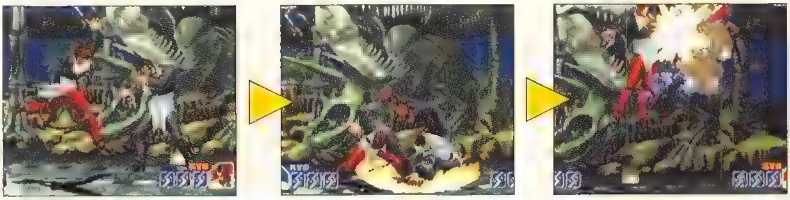
裏参百拾壱式・折爪櫛

↓↘→↓↘→+○or△

爪櫛から相手を地面に叩きつけ、投げ飛ばす。スピードが非常に早く、遠距離から出しても反応しにくい。また最初の一撃は中段攻撃になっていて、しゃがみガードは不可だ。遠距離から闇払いで牽制し、相手がしゃがんでいるようなら狙ってみよう。ガード後の隙には注意。



ヒット数とダメージが上昇する。性能的にはそれほど変化はない。ノーマル時と使用感覚は同じだ



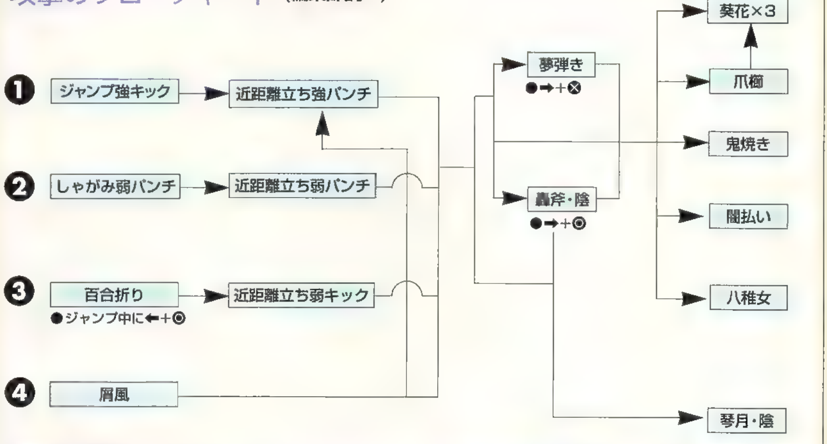
基本戦術

百合折りでプレッシャーをかけろ!

牽制には遠距離立ち強キックか、ふっとばし攻撃&しゃがみ強パンチ→闇払いがいい。これで間合いを取りながら攻撃のチャンスをうかがおう。中間距離からの奇襲としては、弱爪櫛が有効だ。ガードされても葵花につなげて止めれば隙は少ない。

爪櫛に加えて中ジャンプ百合折りも積極的に狙っていこう。特に相手の起きあがりは百合折りで飛び込みたい。これを執拗にガードさせておくと、空ジャンプからの屑風と近距離立ち弱キック→葵花の攻撃が決まりやすくなる。また、近距離立ち強パンチをガードさせたら、轟斧・陰→葵花&闇払いの連係で相手を固めてしまおう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)



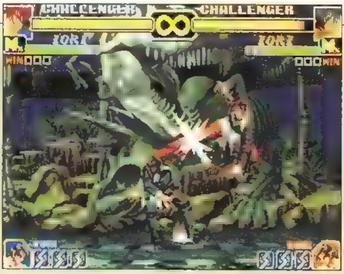
※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっとばし攻撃	◎	空中ふっとばし攻撃	×
→+⊗・⊗	○・○	→+◎	△・△
ジャンプ中に←+◎	×	—	—
—	—	—	—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



相手の後頭部めがけてジャンプして、百合折りを出そう

CHECK! 対空技

◆鬼焼き
◆八稚女(パワーMAX)

連続技

ストライカーの攻撃中に八稚女で追撃！

破壊力はどの連続技もバツグン。これらの他にも屑風→八稚女の連続技もマスターしておこう。①は基本となる連続技。百合折りを多く見せておき、たまに正面から飛び込んで、この連続技を狙っていこう。②は下段技からはじまる威力の高い攻撃。ゲージが溜まっているならラストを八稚女にしよう。③はストライカーから八稚女をつなげる技だ。ストライカー攻撃(ユリ)が最後までヒットしてから、八稚女を決めていこう。他のストライカーでも試してみるといい。④はカウンターモードのスーパーキャンセルで、折爪櫛をつなぐための連続技だ。闇払いのスーパーキャンセルが遅いとつながらないぞ。

連続技	難易度
❶ ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→夢弾き→強葵花×3	★★
❷ しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→夢弾き→強葵花×3	★★
❸ 百合折り→ストライカー攻撃(ユリ)→八稚女	★★
❹ 百合折り→近距離立ち強パンチ→闇払い→折爪櫛（カウンターモード限定）	★★★

❸ の連続技のポイント

百合折りの着地と同時に最速でユリを呼ぶこと

ユリの最後の攻撃がヒットしているときは手を出さない

吹き飛んだところに八稚女を合わせれば連続ヒット！

❹ の連続技のポイント

百合折りから近距離強パンチで密着する必要がある

闇払いをスーパーキャンセルして、折爪櫛。遅いとダメ

闇払いがしゃがみガードをされた場合もつなげていこう

チームエディット専用

EDIT ONLY

クリザリッド

KRIZALID

テュホン・レイジ

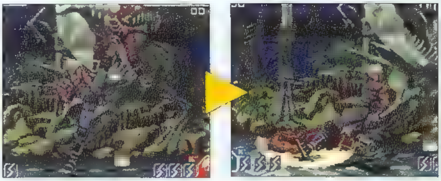
↓↘→+⊗or□

蹴りと同時に竜巻を起こす技。弱は竜巻が画面端まで飛び、強は自分の前で停滞する。竜巻は相手の飛び道具を跳ね返す性能があるので、強はバリアに使える。対空技として非常に強力だ。

リーサル・インパクト

↓↘→+⊗or○

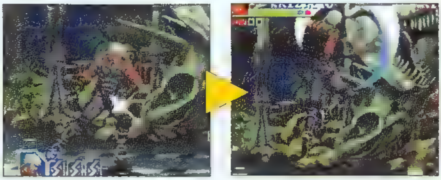
遠距離で使うとカカト落としを放ち、相手をダウンさせる。しゃがみガードでは防げないし、対空技にもなる。さらに打撃防御技だ。密着から攻撃をヒットさせると、相手を反対側に投げ飛ばす技に変化する。



ライジング・ダークムーン

→↓↘+⊗or□

上昇しながら手刀で攻撃する。対空技、反撃技として高性能。ダウンからの起きあがりや、地上にいる相手に攻撃する場合は弱で出す。対空として使うときは強で出そう。弱強どちらでも3ヒットする。



デスペレイト・モーメント

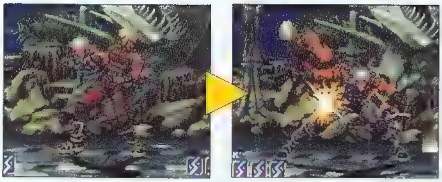
→↘↓↙←+⊗or□

ダッシュしてから相手を捕まえてよろめかす。庵の屑風のような技だが、コマンド投げではないので、ガードは可能。よろめいた後には様々な追撃が入る。連続技に組み込むこともできるのだが……。

モーメント・ペネトレイション

デスペレイト・モーメント中に➡or⬅+⊗or▢

デスペレイト・モーメントでよろめいた相手にボディーブロー。相手はキリモミ状態で吹っ飛ばされるため、ダウン回避はできない。しかし、他にも強力な連続技での追撃ができるので使用価値は低い。

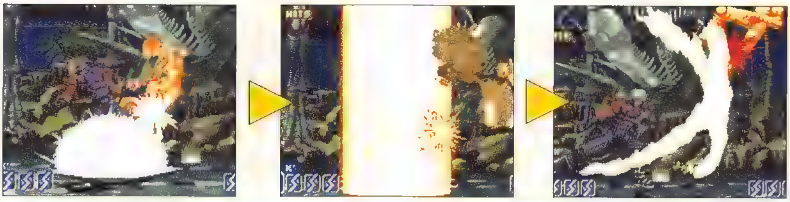


エンド・オブ・ヘブン

⬇↙⬅↙⬇↘➡+⊗or▢

体の周囲から気の柱を放ち、そこから両腕をクロスさせて追撃する。気の柱がヒットすれば、両腕の攻撃も連続ヒットするぞ。ほとんど無敵状態の技なので、早めに出せば対空技として強力だ。ただし、地上から強で当てた場合は気の柱から次の攻撃が空振りしてしまう。

気の柱を放ったあと、突進してダメージを与える。MAX版の技名は「エンド・オブ・エデン」だ



デスペレイト・オーバードライブ

⬇↘➡↘⬇↙⬅+⊗or▢

ダッシュしてから相手を捕まえ、壁に叩きつけた後にパンチの連打を浴びせる。奇襲技に使用するよりも、近距離通常技から連続技に組み込むのが確実。クリザリッドの技にしては性能は平凡。ガードされた場合にも隙ができて反撃を受ける。この技よりもエンド・オブ・ヘブンを使おう。

パンチを連打するところまではノーマル版と同じ。最後に両腕を突き刺してダメージを与える

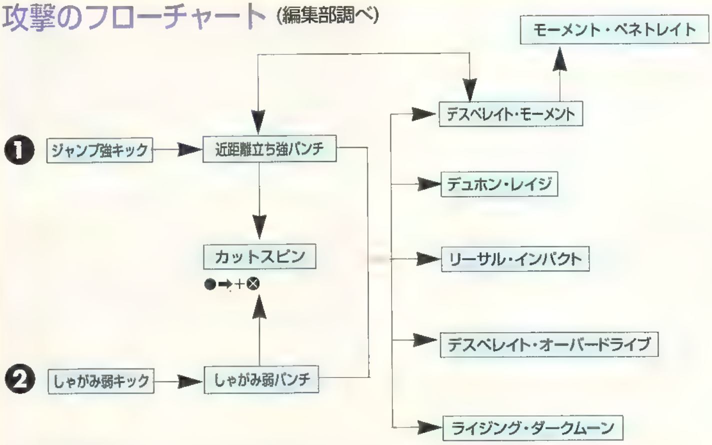
基本戦術

弱点のない必殺技で相手を押し切れ!

クリザリッドは地上戦だけで十分勝てる。遠距離での牽制は遠距離立ち弱キックorしゃがみ強キック→テュホン・レイジがベスト。立ち弱キックがヒットすれば連続技になるし、ガードされても続けて出せば相手を固められる。これだけでも勝ててしまうだろう。たまに攻撃範囲の広いリーサルインパクトを交ぜるだけで、相手は飛び込むこともままならない。とにかく必殺技が強力なのだ。

さらに必殺技はすべてダウン回避が不可能だ。よって起きあがりを攻めるのが重要だ。具体的にはしゃがみガードできないカットスピンや、リーサルインパクトで攻撃したり、しゃがみ弱パンチからの連続技を狙おう。

攻撃のフローチャート (編集部調べ)

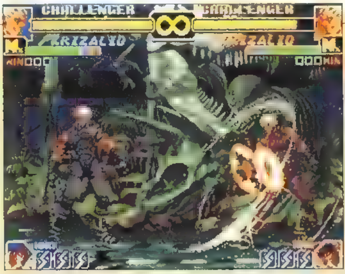


※基本的な攻撃の流れを示します。
すべて連続技として成立するわけではありません

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	◎	×・×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
垂直小、斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○	空中ふっとばし攻撃		×
➡+⊗	×・×	—		—
—	—	—		—
—	—	—		—

※◎必殺技と特殊技でキャンセル可
○必殺技でキャンセル可
△通常技からキャンセルで出したときにキャンセル可
×キャンセル不可



テュホン・レイジは最強の飛び道具。これだけでOK?

CHECK! 対空技

◆テュホン・レイジ
◆ライジング・ダークムーン

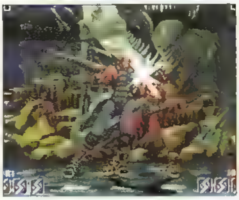
連続技

デスペレイト・モーメントでジ・エンド！

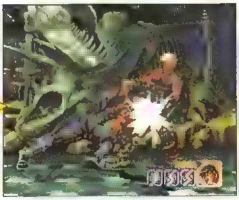
必殺技はすべて連続技に組み込める。①は下段攻撃からの基本的な連続技。相手の起きあがりに狙っていこう。②のラストはリーサル・インパクトなど他の必殺技にしてもいい。③はデスペレイト・モーメントから近距離強パンチが連続ヒットする。ということは、ここから再びデスペレイト・モーメントがヒットして連続技になるぞ。これだけで簡単に勝ててしまうのだが、ちょっと味気ないのでデスペレイト・モーメント→近距離立ち強パンチ→デスペレイト・オーバードライブなどを狙うようにしよう。④はカウンターモードの連続技だ。これを狙うよりもかわし移動攻撃→必殺技を狙うのが簡単かつ強力だ。

連続技	難易度
❶ しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→ライジング・ダークムーン	★
❷ ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→テュホン・レイジ	★★
❸ 近距離立ち強パンチ→デスペレイト・モーメント→近距離立ち強パンチ…	★
❹ ジャンプ強キック→近距離立ち弱パンチ→ライジング・ダークムーン→エンドオブ・ヘブン（カウンターモード画面端限定）	★★★

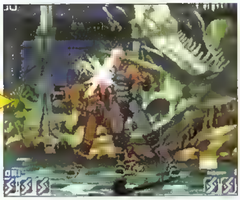
❸の連続技のポイント



近距離立ち強パンチがガードされたら、他の必殺技を出そう



デスペレイト・モーメントで相手をよろめかしたら……



近距離立ち強パンチ。再びデスペレイト・モーメントが決まる

❹の連続技のポイント

端に追いつめたらジャンプ強キック→近距離立ち弱パンチ

ライジング・ダークムーンは1発目をスーパーキャンセル

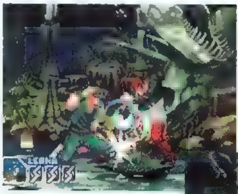
エンド・オブ・ヘブンが連続でヒットするぞ！

ストライカーを極める

ストライカーをどんな風に使えばいいのか。ここではそのテクニックを解説するぞ！

連係テクニック

自分とストライカーが同時攻撃を仕掛けるテクニック。相手がストライカーの攻撃を立ちガードしているなら本体は下段技、しゃがみガードしているなら上段の攻撃を重ねるといい。また、レオナやマリーなどはガードされると多段ヒット技に変化する。この間、相手はガード方向を変更できないので、確実に本体が追撃できるぞ！



なるべく攻撃時間の長いストライカーが良い。うまく攻撃を重ねよう！

マリーの最初の攻撃がガードされたら、本体がジャンプ攻撃だ！

割り込みテクニック

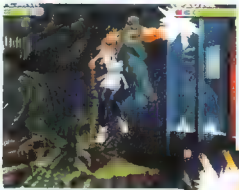
ストライカーを呼ぶポーズを取るときは、足下が無敵状態になる。そのため相手の下段技をかわしながら、ストライカーで攻撃することが可能だ。この場合は攻撃スピードの速い、ラルフやキムをストライカーに採用しよう。ただし、呼び出すキャラクターによって、無敵時間と無敵範囲の長さが違ってくるので、注意しておこう。

足下の攻撃をすり抜けて、ストライカーを呼び出し。キムさんお願い！

アーケードではジョンだけは全身無敵だったが、PS版では無敵がなくなったぞ！

追撃テクニック

ストライカーの攻撃ダメージはとても少ない。より多くのダメージを与えるには、吹き飛んだ相手への追撃を確実に行うことだ。ストライカーの多くは相手を空中に吹き飛ばす。落下してくるときに、本体が追い打ちを加えていこう。当然、威力の高い超必殺技がオススメだ。なければ多段ヒットする突進技などが追撃として好ましい。



相手が落ちてきたところに追撃を合わせる。これはとても大切だ！

クラークはゆっくりと投げるので、追撃がやりやすい

全キャラクター ストライカー性能解説

ストライカーの技名と行動をまとめてみた。
これでストライカーの性能をチェックだ！

K'

ナロウスパイク

タイプ 攻撃

スライディングで攻撃。至近距離では2ヒットするようになる。外見とは違って立ちガードは可能だ。吹き飛んだ相手には突進系の必殺技や、ジャンプ攻撃で追撃だ。

マキシマ

マキシマギャローズ

タイプ 補足攻撃

相手の懐に一気に飛び込み、捕まえて締め上げる。締め上げている時間は短いが、その間あらゆる技で追撃ができる。出現のスピードも早く、使いやすいストライカーだ。

二階堂紅丸

エレクトリッガー

タイプ 補足攻撃

相手の懐に一気に飛び込み、捕まえて攻撃を与える。相手を捕まえている最中にはあらゆる追い打ちが入る。マキシマと性能は似ているが、こちらの方がスピードが速い。

矢吹真吾

やっちゃって下さい！

タイプ 補足攻撃

相手に体当たりをして、足をつかみ身動きを取れなくする。かなり長い時間捕まえているので、追撃はとてもやりやすい。ただし、真吾が与えるダメージはごくわずかだ。

テリー・ボガード

ダンクゲイザー

タイプ 攻撃

パワーチャージで突進し、パワーゲイザーを放つ。突進中にヒットすれば、ダンクゲイザーが連続ヒット。追撃狙いなら、パワーゲイザーだけを当てるのがやりやすい。

アンディ・ボガード

疾風斬影拳

タイプ 攻撃

突進攻撃で相手を浮かせる。技自体のダメージは少ないが、浮いた相手を追い打ちすることが可能だ。とてもシンプルなストライカーなので、初心者向けといえる。

ジョー・ヒガシ

オラオラ爆裂拳

タイプ 攻撃

爆裂拳で攻撃してから爆裂拳フィニッシュを放つ。爆裂拳がヒットしなければ技はそこで終了するぞ。攻撃している時間が長く、追撃はやりやすい。射程距離が短いのが欠点だ。

不知火舞

桜吹雪

タイプ 応援or攻撃

ヒットした場合は花嵐で攻撃、技が届かなかった場合は応援してパワーゲージを溜めてくれる。花嵐で上昇攻撃中に追撃は可能。相手は技後にダウン回避できないぞ。

リョウ・サカザキ

空中虎煌拳

タイプ 攻撃

空中から虎煌拳を相手に向けて放つ。上空からの攻撃となるが。相手はガード可能。相手がダウンしているときにもヒットする。ダメージも少なく性能はイマイチ。

ロバート・ガルシア

龍連猛襲

タイプ 攻撃

龍虎乱舞で攻撃する。画面端まで攻撃が届くのが利点。さらに攻撃しているときも、相手が吹き飛んだときにも追撃が可能だ。龍虎乱舞とはいってもダメージは低い。

ユリ・サカザキ

飛援烈孔

タイプ 応援or攻撃

突撃がヒットすると飛燕烈孔で攻撃をする。攻撃中は吹き飛ぶ相手に追い打ちができる。また、突撃がヒットしない場合は応援をして、パワーゲージを溜める。

タクマ・サカザキ

超必殺・天拘至高拳

タイプ 攻撃

天狗の面をかぶって出現し、覇王至高拳で攻撃をする。覇王至高拳は超必殺技のものと異なり、通常の飛び道具を貫通しない。また吹き飛んだ相手への追い打ちは不可。

レオナ

キラータッチ

タイプ 攻撃

グランドセイバーと同じ動作で接近して攻撃する。姿勢は低いが下段攻撃ではなく、立ちガードは可能。射程距離は画面中央くらいまでで、吹き飛んだ相手に追撃は可能。

ラルフ

ギャラクティカファントム

タイプ 攻撃

急降下爆弾パンチで奇襲してから、ギャラクティカファントムで攻撃する。急降下爆弾パンチヒット後の追撃は不可能。ギャラクティカファントム後の追撃は可能だ。

クラーク

フラッシングランチャー

タイプ 補足攻撃

空中ふっとばし攻撃で飛び込み、相手をつかんで投げる。かつぎ上げた後から追撃ができる。射程距離は画面中央ぐらいまでしかないが、スピードがあり性能は高い。

ウィップ

ヴァルキリーショット

タイプ 攻撃

ステップインからムチを振るって攻撃をする。ステップインしたときに相手にヒットするとブーメランショットをくらわすように変化する。追撃するのは難しい。

麻宮アテナ

サイコヒーリング

タイプ 回復

体を光らせて体力をほんの少し回復させる。アテナの側にいないと効果が得られない。アテナが登場するときに攻撃判定があるが、ヒットしてもダメージはない。

椎拳崇

肉まん4U

タイプ 回復

龍爪撃で飛び込んでから、肉まんを食べる。拳崇が肉まんを食べているときに近くにいると体力がほんの少し回復する。龍爪撃に攻撃判定があるがダメージはない。

鎮元斎

蓬莱樂宴

タイプ 攻撃

回転的空突拳のモーションで突撃し、ヒットすると柳燐蓬莱で攻撃する。はずれた場合は辺りを見回してから柳燐蓬莱を放つ。後に落ちてきた相手には追撃不可能。

包

サイコボールアタックMAX~StrikerMIX ~

タイプ 攻撃

突進してからサイコボールアタックMAXを放って攻撃をする。突進がヒットしてもサイコボールアタックMAXは連続技にならない。また、吹き飛んだ相手への追撃も不可。

キング

トラップラッシュ

タイプ 攻撃

スライディングしてから相手を上空に蹴り上げる。攻撃がヒットしてから追撃ができる、スライディングは画面端まで届く。下段攻撃に見えるが、立ちガードが可能だ。

ブルー・マリー

ラビッドスパイダー

タイプ 補足攻撃

スライディングで攻撃してから、相手をつかみ上空に放り投げる。スライディングからの投げは連続ヒットしない。相手が落ちてくるときに追撃することができる。

藤堂香澄

喝

タイプ 挑発or攻撃

蹴りで飛び込んでから、指を指して挑発する。蹴りが至近距離でヒットした場合は、相手を投げ飛ばすがダメージはない。投げて浮いた相手には追撃できるぞ。

李香緋

大酷挑

タイプ 挑発

飛び込んできて挑発をする。挑発すると相手のゲージを1本近く減らすことができる。飛び込むときに攻撃判定はなく、完全な挑発用の技だ。実戦で使うのは難しいぞ。

キム・カッファン

飛昇蹴

タイプ 攻撃

飛翔脚で飛び込んで技がヒットすると相手を蹴り上げる。見かけによらずしゃがみガードで防げる。上空に舞い上がるときに追撃可能。落下時は追撃できない。

チャン・コーハン

鉄球大降臨

タイプ 攻撃

上空から体当たりをして攻撃する。2回地面にバウンドして連続攻撃をするが、追撃することはできない。また、上空からの攻撃だが、しゃがみガード可能だぞ。

チョイ・ボンゲ

挑発三昧

タイプ 攻撃or挑発

挑発して、相手のパワーゲージを減らす。出現時に相手が近くにいるか、または挑発中に相手が接近してくると竜巻疾風斬を出して迎撃する。竜巻疾風斬後は追撃可能だ。

ジョン・フーン

伏虎襲撃

タイプ 攻撃

突進攻撃がヒットすると空砂塵で追撃、ヒットしなければ飛虎撃を放つ。飛虎撃はストライカーの攻撃にしては珍しく中段技。本体が下段攻撃を出すと、いい攻めになる。

草薙 京-1

七拾五式・改

タイプ 攻撃&挑発

R,E,D キックで飛び込んで攻撃をする。ヒット後は挑発を続けて出す。これが空振りするとすぐに七拾五式・改を出して相手を蹴り上げる。ここから追撃できる。

草薙 京-2

七拾五式・改

タイプ 攻撃&挑発

性能は草薙京-1とまったく同じ。R,E,D キックがヒットすれば挑発。空振りした場合は七拾五式・改で相手を浮かす。七拾五式・改がヒットすることはあまりないだろう。

草薙 京

裏百八式・大蛇薙

タイプ 攻撃

パワーMAXの大蛇薙を放つ。全身が炎に包まれる待機状態のときには、実際のパワーMAX大蛇薙と違って、攻撃判定がなくなっている。大蛇薙がヒットしたときは追撃可。

八神 庵

裏百八式・八酒杯

タイプ 補足攻撃

突進してから闇払いを放ち、相手にヒットするとしばらくの間行動不能にさせる。このときに追撃することが可能だ。突進がヒットした場合は、闇払いが連続ヒットする。

クリザリッド

エンド・オブ・ライフ

タイプ 攻撃

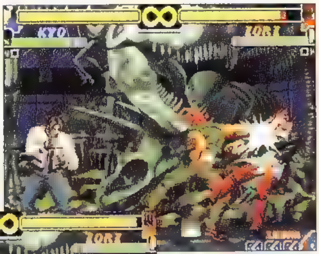
身をかがめて突進し、ヒットしたら光を放って相手を上空に吹き飛ばす。落ちてきたところを追撃できるが、タイミングを一瞬で合わせるのが少し難しいぞ。

最強のストライカーは誰だ？

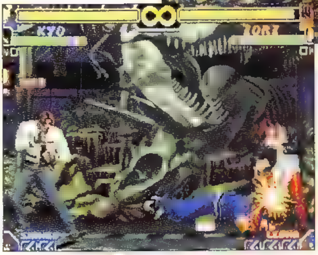
良いストライカーの条件はスピードが速いことと、ダメージがあること、追撃ができることの3つだ。

その条件を照らし合わせるとテリー、ロバート、ユリ、ラルフ、クラーク、キングなどが高性能なストライカーだと言えるだろう。どれも登場がスピーディーで、なおかつ長時間攻撃するため追撃もしやすいのだ。他に有効なストライカーを挙げるとすれば、真吾や紅丸、キムなどが初心者にオススメだ。

対戦で不利なストライカーは挑発や回復系と、相手を浮かしても追撃できないものだ。アテナや拳崇はストライカーとして性能は低いぞ。



広範囲をカバーするラルフの攻撃。ストライカーとしての性能はかなり高い！



相手を捕まえる真吾。これがストライカーの原点か？連続技を簡単に決められる

VS CPU

ワンポイントアドバイス

CPU戦に有効な連係をまとめてある。勝てない相手が出てきたら参考にしてみよう！

主人公チーム HEROES TEAM

K'はアイントリガー→セカンドシェル→クロウバイツの連係で攻める。アイントリガーは空振りしても、セカンドシェルまで出そう。マキシマは対戦と同じくしゃがみ弱パンチで牽制していく。この後はマキシマ・スクランブルをキッチリ決める。前転からのデンジャラスアーチも有効だ。紅丸はフライングドリルで攻めるのがいい。ゲージが溜まったら強力な雷光拳を狙おう。真吾はジャンプで飛び込んで積極的に銑研ぎ→強朧車の連続技を狙おう。

餓狼伝説チーム FATAL FURY TEAM

テリーは下段の弱攻撃でCPUのジャンプを誘って、ライジングタックルで落とす。近距離立ち強パンチから超必殺技も狙っていこう。アンディはジャンプ攻撃や、かわし動作から撃壁背水掌を確実に決めていく。ジョーは遠距離立ち強キックや、黄金のカカトで牽制。かわし動作後からしゃがみ弱パンチ→爆裂拳の連続技で攻めよう。舞はしゃがみ強パンチ→龍炎舞で牽制。ダウンさせたらリーチの長いしゃがみ強キックを起きあがりに重ねるといいぞ。

龍虎の拳チーム ART OF FIGHTING TEAM

リョウは簡単なジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→虎煌拳で攻撃していこう。ダウンを奪ったら、しゃがみ強キックを重ねておくこと。ロバートはジャンプ攻撃やかわし動作から、しゃがみ弱パンチ→旋燕連舞脚→龍斬翔を狙う。ユリはジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→弱飛燕旋風脚が決まりやすい。しゃがみ強キックを連発するだけでも強い。タクマは隙の少ない虎煌拳で牽制。ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→飛燕疾風脚→追撃を決めよう。

怒チーム IKARI TEAM

レオナはジャンプ強キック→近距離立ち強キック→ハートアタックを狙う。イヤリング爆弾やしゃがみ強キックを連発するのも有効。ラルフはかわし動作や空ジャンプからS•A•Bを決めよう。しゃがみ強キックも強力だ。クラークもラルフと同様にS•A•Bを決めて、フラッシングエルボーで追撃。もちろんゲージが溜まったらU•A•Bを決めていこう。ウィップはリーチの長いジャンプ攻撃で戦う。ジャンプ強→近距離立ち強→ブーメランショットを狙おう。

※S・A・Bはスーパーアルゼンチンバックブリーカーを、U•A•Bは、ウルトラアルゼンチンバックブリーカーを表している

サイコソルジャーチーム PSYCHO SOLDIER TEAM

アテナは強フェニックスアローで攻める。反撃を受けやすいときは遠距離強パンチや強キックを使って地道に牽制する。拳崇は対戦と同じく龍連打連発の連続ガード戦法が有効。しゃがみ弱パンチ→弱箭疾歩もいいぞ。鎮はジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→瓢箪撃or柳燐蓬莱で攻めよう。回転的空突拳も反撃を受けにくい。包はしゃがみ強パンチ→サイコボール・アタックの連係で押していこう。 サイコボール・クラッシュ・エアフロントの連発も効果的。

女性格闘家チーム *WOMAN FIGHTERS TEAM*

キングはジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→ミラージュダンスを決めよう。マリーはリアルカウンター→バックドロップ・リアルの連係が有効。CPUは当て身投げ系の技は様子を見てくる。それを逆手にとって、すぐにバックドロップ・リアルで投げてしまおう。香澄はキングと同じように飛び込やかわし移動から、竜巻槍打を狙っていきたい。香緋はしゃがみ強キックの攻撃が強い。また、ゲージが溜まったら空ジャンプから真心牙を決めよう。

韓国チーム *KOREA TEAM*

キムは飛翔脚やしゃがみ弱パンチ→飛燕斬の連続技を狙う。ダウンした相手にしゃがみ強キックを重ねるのもいい。チャンは遠距離立ち強パンチで牽制し、接近戦では鉄球大回転を当てていこう。ジャンプ攻撃だけでも強いぞ。チョイもキムと同じく飛翔脚が有効。めくりジャンプ強パンチ→骸突き→鳳凰脚の連続技を決めよう。ジョンは弱満月斬→猟虎撃・猛虎撃or猟虎撃・飛虎撃で攻めるといい。構えに慣れていないと反撃を受けやすいので、気をつけよう。

チームエディット専用 *EDIT ONLY*

京-1はしゃがみ強キック→弱闇払いや、ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→強朧車で攻めよう。京-2は打撃防御のある荒咬みで牽制。しゃがみ弱パンチ連打などで相手の技を誘うのもいいぞ。草薙京もしゃがみ弱パンチなどで相手の技を誘い、鬼焼きで落とすといい。ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱キック→鬼焼きも有効だ。庵はジャンプ強キック→近距離強パンチ→葵花を狙う。葵花で牽制してもいい。ゲージが溜まったら屑風から八稚女を決めていこう。

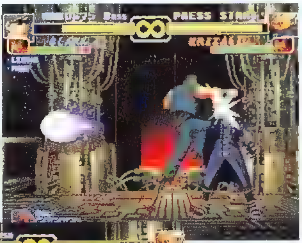
VS BOSS 攻略法

クリザリッドを倒すのに有効なパターンを解説。これでエンディングをバッチシ見よう！

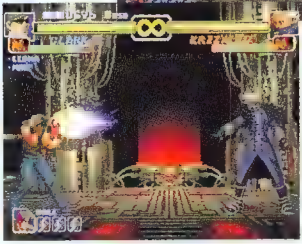
BOSS1

クリザリッド1戦目

1戦目のクリザリッドはあまり強くない。ジャンプ攻撃でガンガン飛び込み、連続技を決めるのが攻略法だ。空中ふっとばし攻撃を繰り返して、ダウンを奪い続けるのも有効だ。ジャンプ攻撃を実行するときに飛び道具のネガティヴ・アンギッシュに注意しておこう。これを連発してきたら少し様子を見て仕切りなおした方がいい。ただし、消極的にガードで待ったりしていると、不利な状況に陥りやすい。積極的に攻めよう。



とにかくジャンプ攻撃からキッチリ連続技を決めれば倒せる！



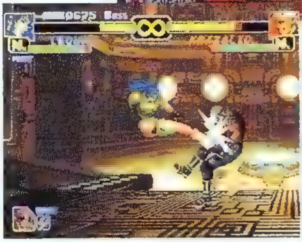
飛び道具連発モードに入ったら、ジャンプで飛び込むのは控える

BOSS2

クリザリッド2戦目

2戦目のクリザリッドは強敵だ。むやみにジャンプ攻撃をすると簡単にライジング・ダークムーンで落とされるだろう。また、飛び道具で攻撃しても跳ね返されてしまう。有効な戦法は、しゃがみ弱パンチでテュホン・レイジを誘うことだ。クリザリッドがこの技を出してきたら、すぐに大ジャンプで飛び込んで連続技を狙おう。連続技が確実に狙えないなら、空中ふっとばし攻撃を当てていくだけでもいいぞ。

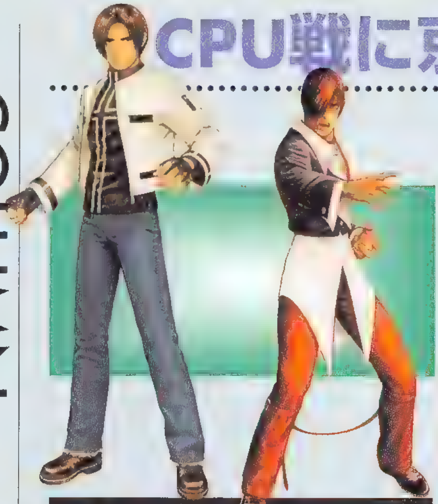
基本的にしゃがみ弱攻撃などを連打すると、この技を出してくれるぞ



その後は大ジャンプから連続技だ。この繰り返しで楽に倒していこう

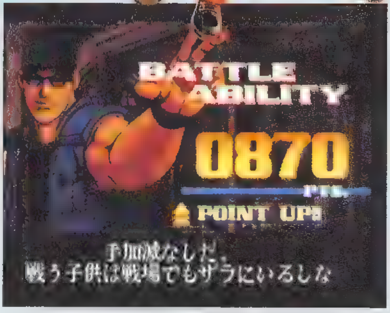
COLUMN

CPU戦に京と庵が乱入



CPU戦ではある条件を満たすと草薙京と八神庵が乱入してくるのだ。その条件をまとめてみたぞ。①既存の7チームのうちいずれかでゲームを開始。②CPU戦を5戦クリアしたとき、バトルアビリティーが200ポイント、もしくは280ポイント以上。③上記の状態でボス戦までクリアする。

上記の条件を満たし、ボス戦終了後に5戦目のスコアが200ポイント以上280ポイント未満の場合は「八神庵」が乱入。同じく5戦目のスコアが280ポイント以上であれば「草薙京」が乱入してくるのだ。



バトルアビリティーを着実に加算していくことが大切だ。バトルアビリティーは下記を参照

条件を満たせば京や庵が乱入してくる。ボス戦終了後に京や庵が現れるので、なんか得した気分だ

バトルアビリティーの算出方法

累計アビリティーポイント＋ボーナスポイント
÷ステージ数=バトルアビリティー

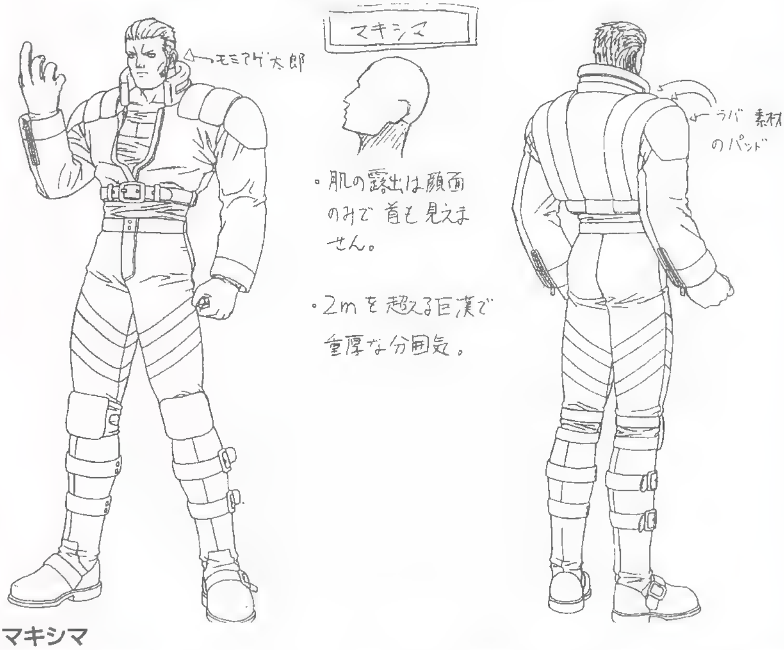
累計アビリティーポイントは、技をヒットさせた時に入るポイント。技ごとに設定されていて、超必殺技などは高くなる。ボーナスポイントは、ステージクリア時に加算されるもので、残りタイムと残り体力などが重要。1人で3人抜きするとパーフェクトボーナスも入るのだ。クリア時のバトルアビリティーは5戦目までの集計になる。ボス戦は集計されないぞ。

要は超必殺技を使って、短いタイムで、ストレート勝ちすればいい

設定資料集

全キャラクターの勝利ポーズや服装の設定資料を大公開！巻末には人物相関図を載せてあるので、これを読めばKOFの世界が広がるぞ！

HEROES TEAM



★マキシマ

Talking about KOF'99

主人公のK′はKOFを主催する組織・ネスツに所属している。京の遺伝子を移植されているため、炎の技を使えるという設定。K′のKは「KUSANAGI」の頭文字のKを表しているのだ。

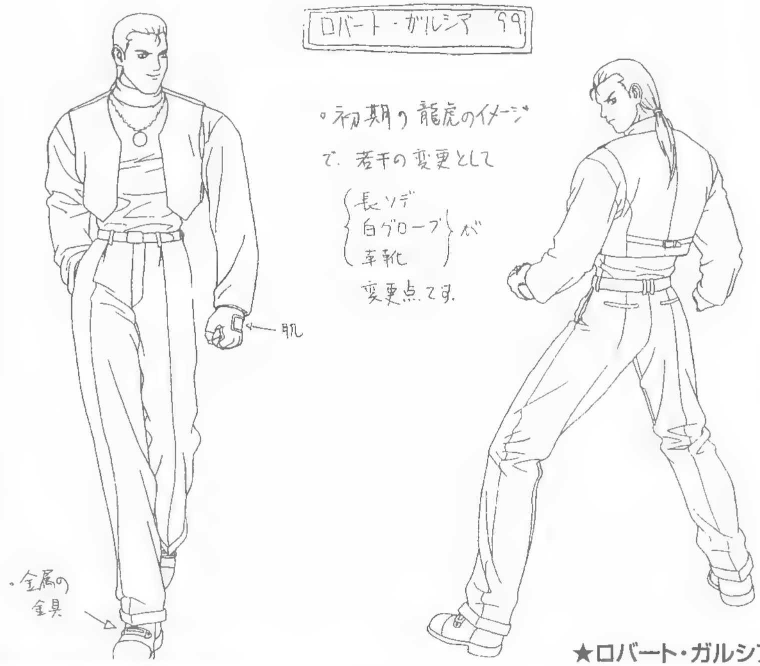
★K'

FATAL FURY TEAM

Talking about KOF'99

餓狼チームは舞が新しく加入した。来年は5人制になってギースが入るといいかも？　あと年々、アンディと舞のオープニングが過激になってきているので、これも来年に注目だ！

ART OF FIGHTING TEAM

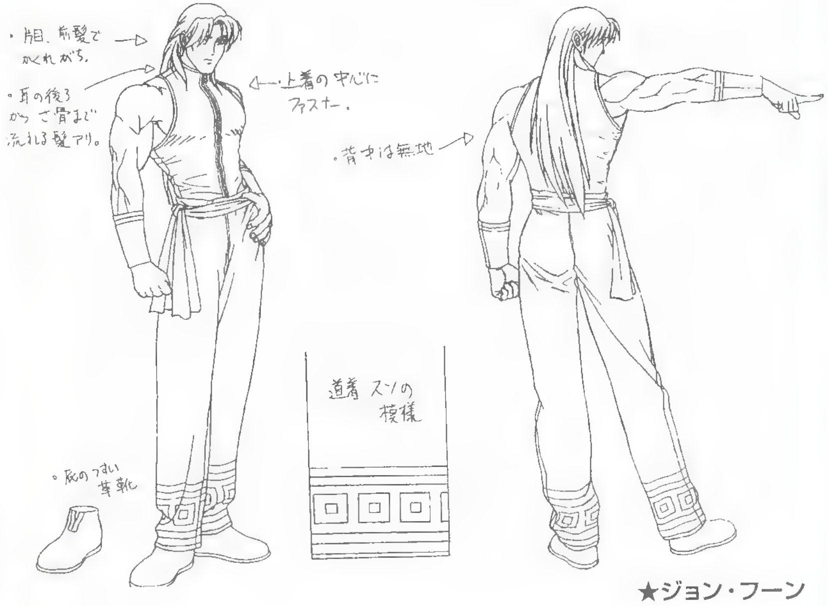


★ロバート・ガルシア

Talking about KOF'99

ユリが入って完璧な極限流チームになった。でも今回は頑固なタクマと喧嘩したらしく、ユリのプロフィールの大切な物のから「お父さん」が消えてしまっている。

KOREA TEAM

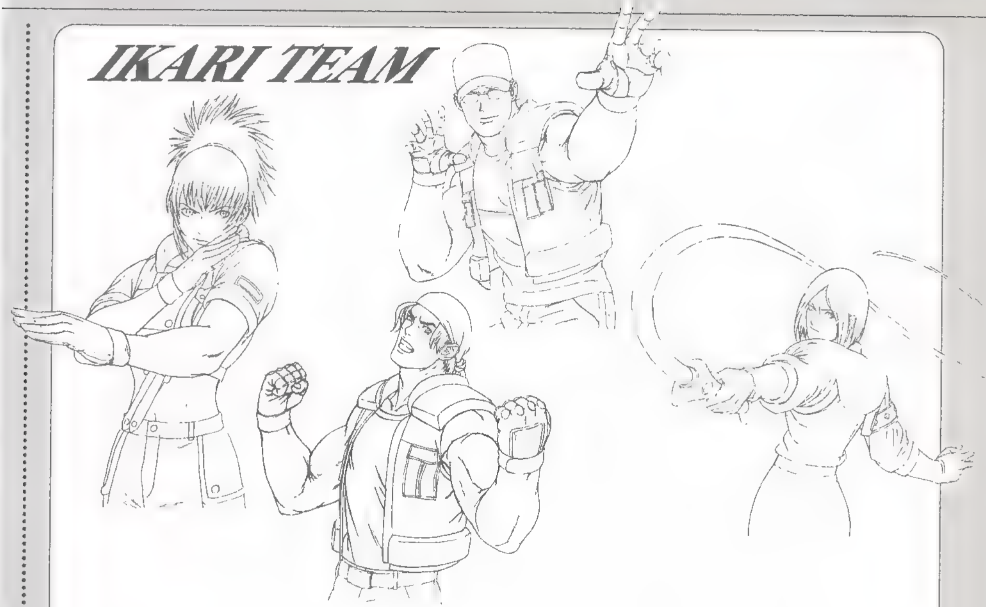


★ジョン・フーン

Talking about KOF'99

キムのライバルのジョンも更正大好きの正義漢だ。キムはチョイを、ジョンはチャンを更正することになった。趣味はアテナ（アイドル）の追っかけ。人は見かけにはよらない？

IKARI TEAM

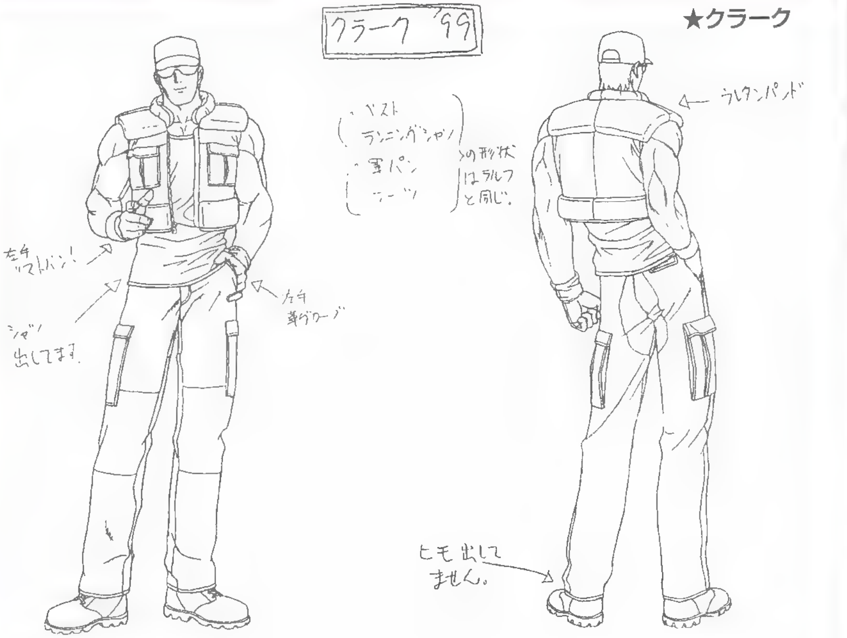


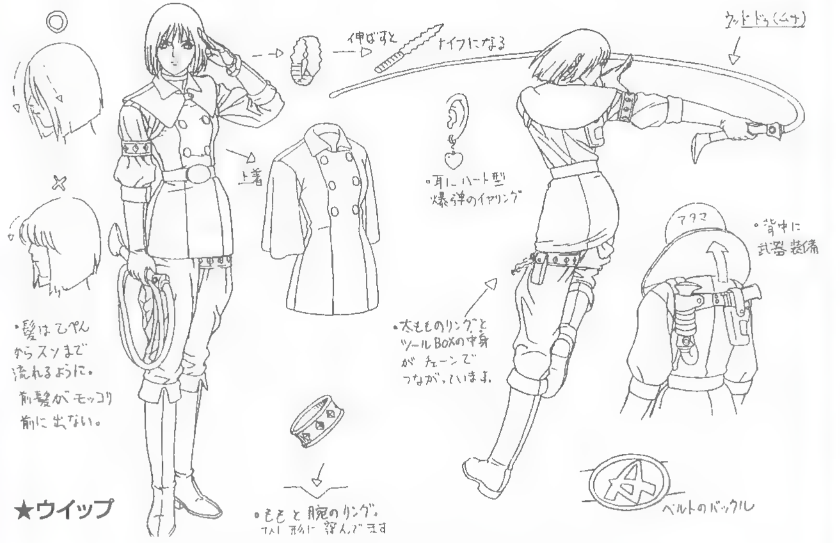
★ラルフ

Talking about KOF'99

新加入のウイップはまだ16歳。元はネスツの人間で、クリザリッドの姉として育てられたという設定。その後組織を脱走して傭兵部隊に入る。その真相は次回に明されるのだろうか？

★クラーク



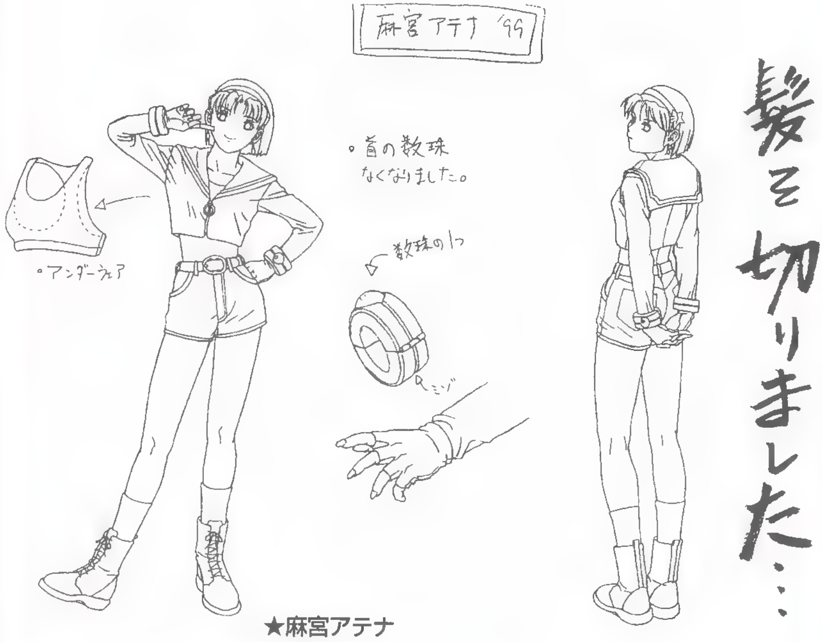


★ウイップ

Talking about KOF'99

ウィップのインパクトはスゴイ。セリフが聞きたくてウィップショットを連打する人が多いとか。しかも2Pカラーで！ところでウィップというのはクラークが付けたあだ名だ。

PSYCHO SOLDIER TEAM

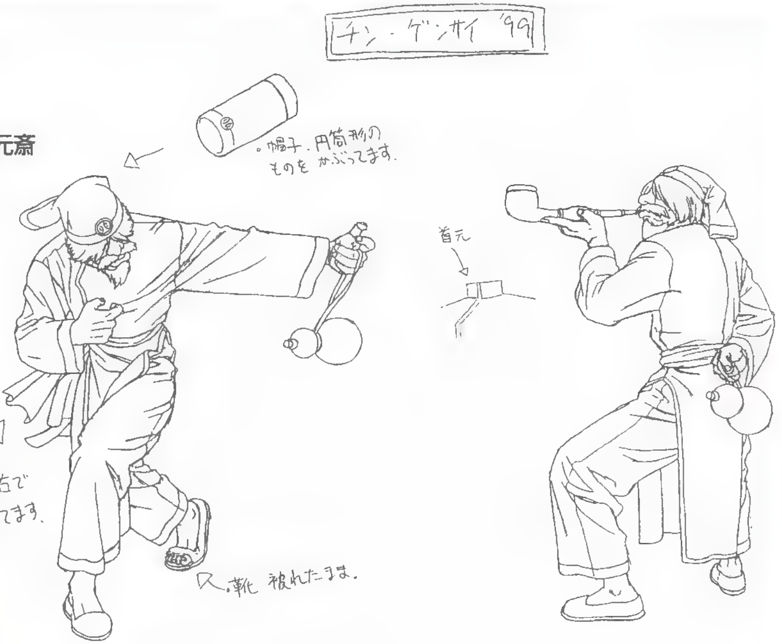


★麻宮アテナ

Talking about KOF'99

今年のアテナは大激変！　髪の毛は短くなるし、ヘソを出す派手（？）なコスチュームにかわってしまった。でもシャイニングクリスタル・ビッドで水着姿になるのは健在だ（笑）

★鎮元斎

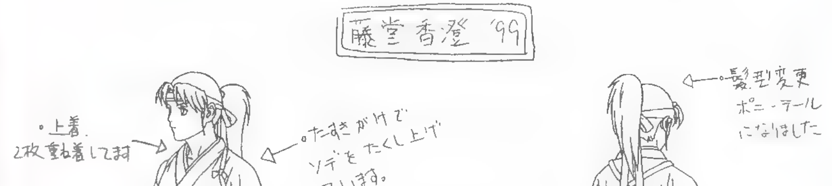


★包(パオ)

Talking about KOF'99

拳崇の超能力が消えてチームに存続の危機が！　しかしそこは包がフォロー。包はサイコソルジャーとしては未熟で修行中ということだが、どう見ても最強のサイキックだよね？

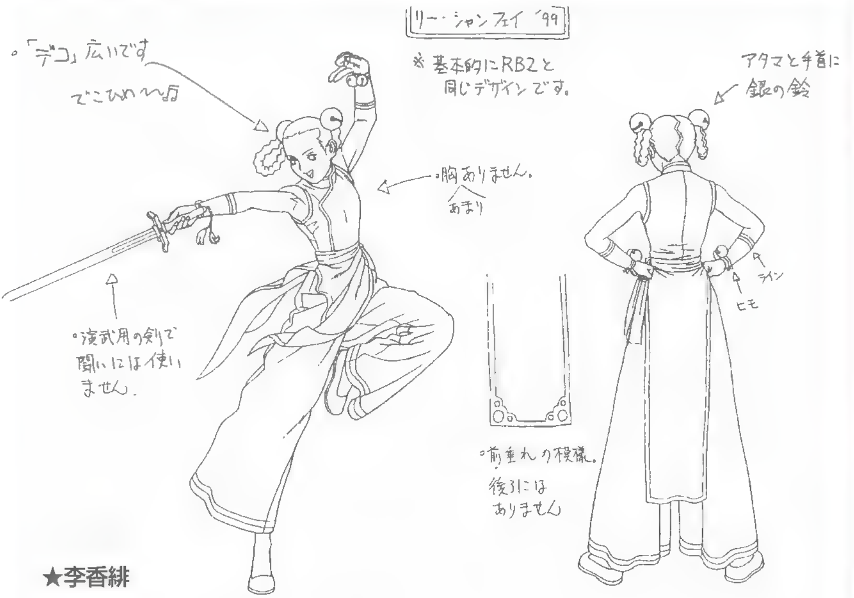
WOMAN FIGHTERS TEAM



★藤堂香澄

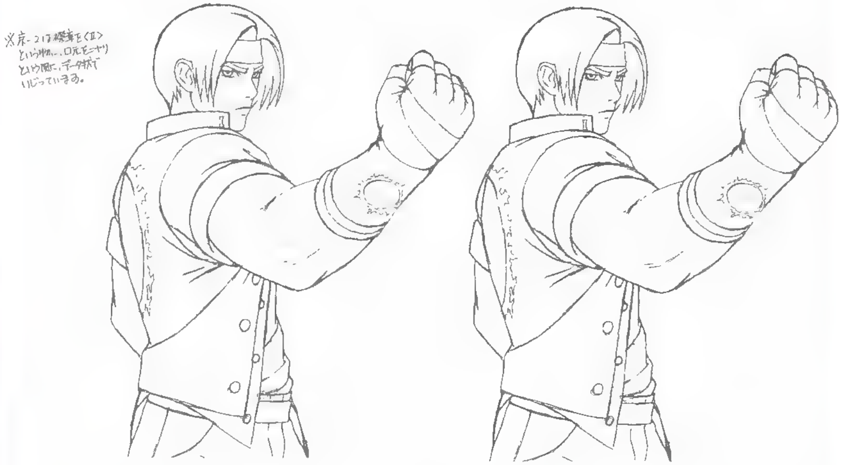
Talking about KOF'99

新キャラの香緋は餓狼シリーズのキャラ。香澄を自分のお店で食い逃げをしようとしたと誤解している。ちなみに香緋の真心牙の100ヒットはリアルバウト餓狼伝説2からあるネタ。



★李香緋

KYO-1 KYO-2

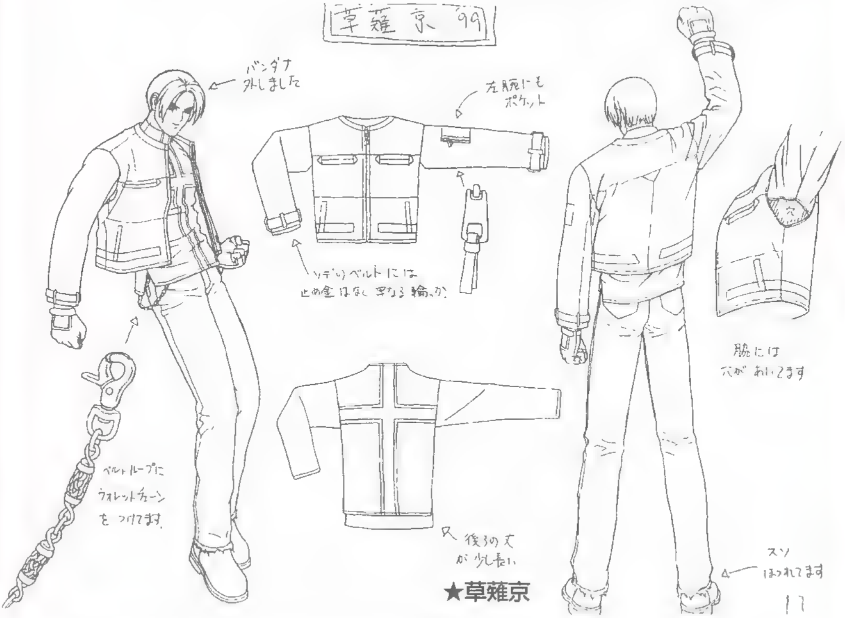


Talking about KOF'99

驚くべきことにネスツは京のクローンを作っていた！　とすると、来年は庵のクローンなのか？　でもウケ狙いでチャンとかチョイのクローンを作って欲しいものです。

KYO KUSANAGI

IRORI YAGAMI



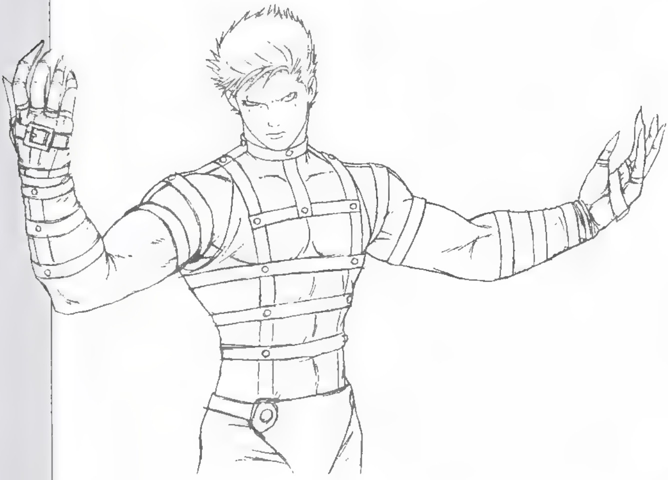
★草薙京

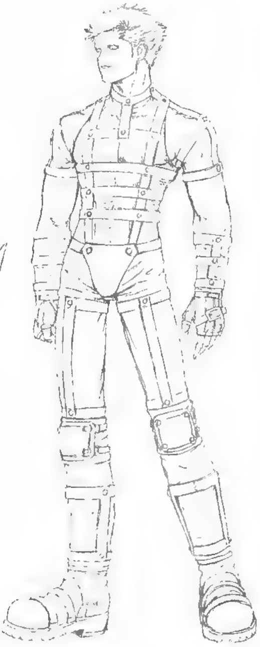
Talking about KOF'99

アーケードでは隠しキャラだった京と庵も、PS版では始めから使えるのだ。京は初めて私服姿を披露。庵は今年から彼女ができたらしいけど、どんな人なのか想像つきますか？

KRIZALID TYPE-1

KRIZALID TYPE-2



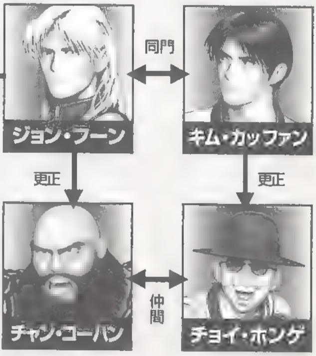


Talking about KOF'99

身につけてるのはバトルスーツというもので、収集した戦闘データを肉体にフィートバックするもの。この拘束具のようなデザインはKOF' 97の没キャラ案でその原型が見られる。

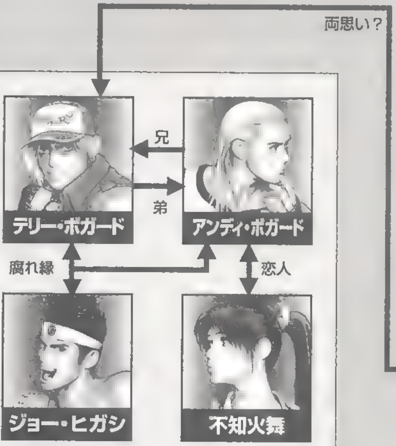
★サイコソルジャーチーム

超能力が消えた拳崇を心配するみんな。鎮はKOFをきっかけに彼の能力を戻そうと参戦を決意する



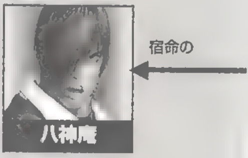
★韓国チーム

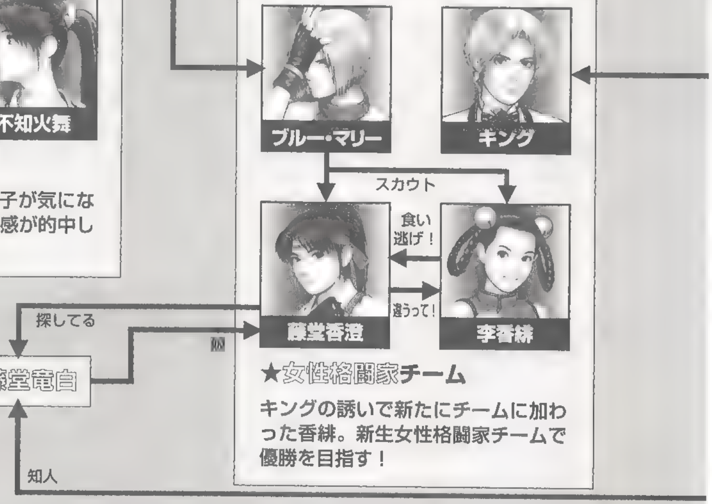
チャンとチョイを更正するキム。ジョンも彼らを更正するためにKOFに参加することなった



★餓狼伝説チーム

テリーのいつもと違う様子が気になるジョー。KOFで嫌な予感が的中しなければいいのだが……





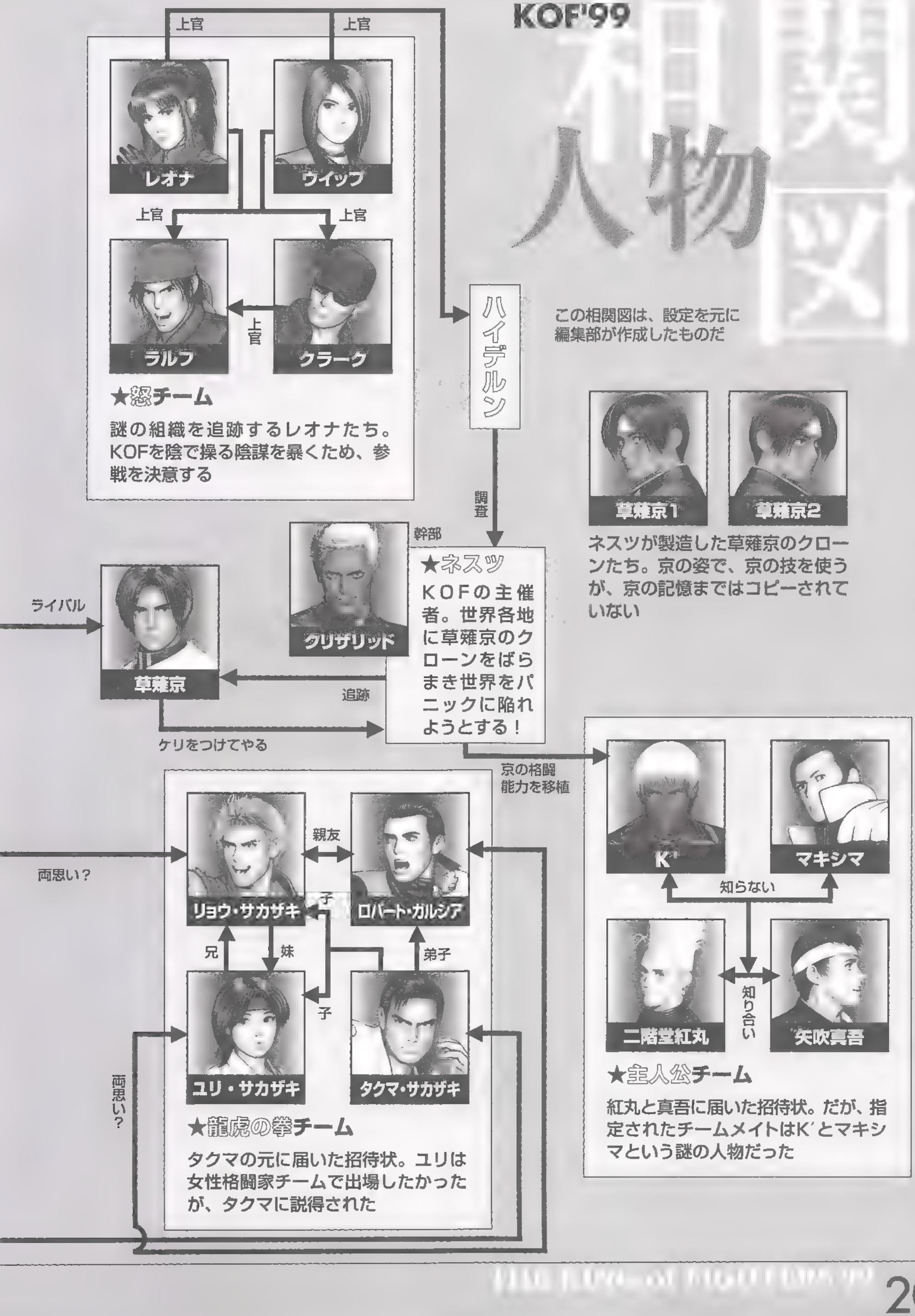
★女性格闘家チーム

キングの誘いで新たにチームに加わった香緋。新生女性格闘家チームで優勝を目指す！

★藤堂竜白

KOF'99 人物相関図

この相関図は、設定を元に編集部が作成したものだ



STAFF

編集…………竹中　清、竹入昭男（STUDIO HARD）

構成・本文………坂田　茂

本文デザイン………井澤俊二

DTPオペレーター………大澤充子（STUDIO HARD）

カバーデザイン…………有限会社　海月デザイン

スペシャルアドバイザー………相田貢一、杉山和繁

© SNK1999,2000

この本に掲載された文章、写真、イラストについての責任は
すべて小社にあります。

プレイステーション必勝法スペシャル

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 公式ガイドブック

発行人　　加納将光
編集人　　吉田陽一

発行所　　株式会社　勁文社
〒164-0012　東京都中野区本町3丁目32番15号
電話・03-3372-3281（編集）・03-3372-3291（営業）
振替・00190-8-13311番

製版所　　有限会社　中村写真製版
印刷所　　株式会社　エンタープライズ フジオー
製本所　　明興製本工業株式会社

落丁、乱丁本は当社にてお取り替えいたします。
発行日、定価はカバーに表示してあります。

©2000 Keibunsha Printed in Japan

ISBN4-7669-3454-7 C0076

©2000 Keibunsha　Printed in Japan

"PS" ロゴおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©SNK 1999, 2000

好評発売中

千年王国III銃士 ヴァニーナイツ大百科

A5判　本体2000円＋税

株式会社 勁文社 発行 平成 12年 4月10日 初版

ISBN4-7669-3454-7

C0076 ¥1480E

9784766934540

1920076014802

●定価:本体1480円+税

©2000 Keibunsha Printed in Japan

"PS" ロゴおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©SNK 1999, 2000

プレイステーション必勝法スペシャル

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

公式ガイドブック

ケイブンシャ